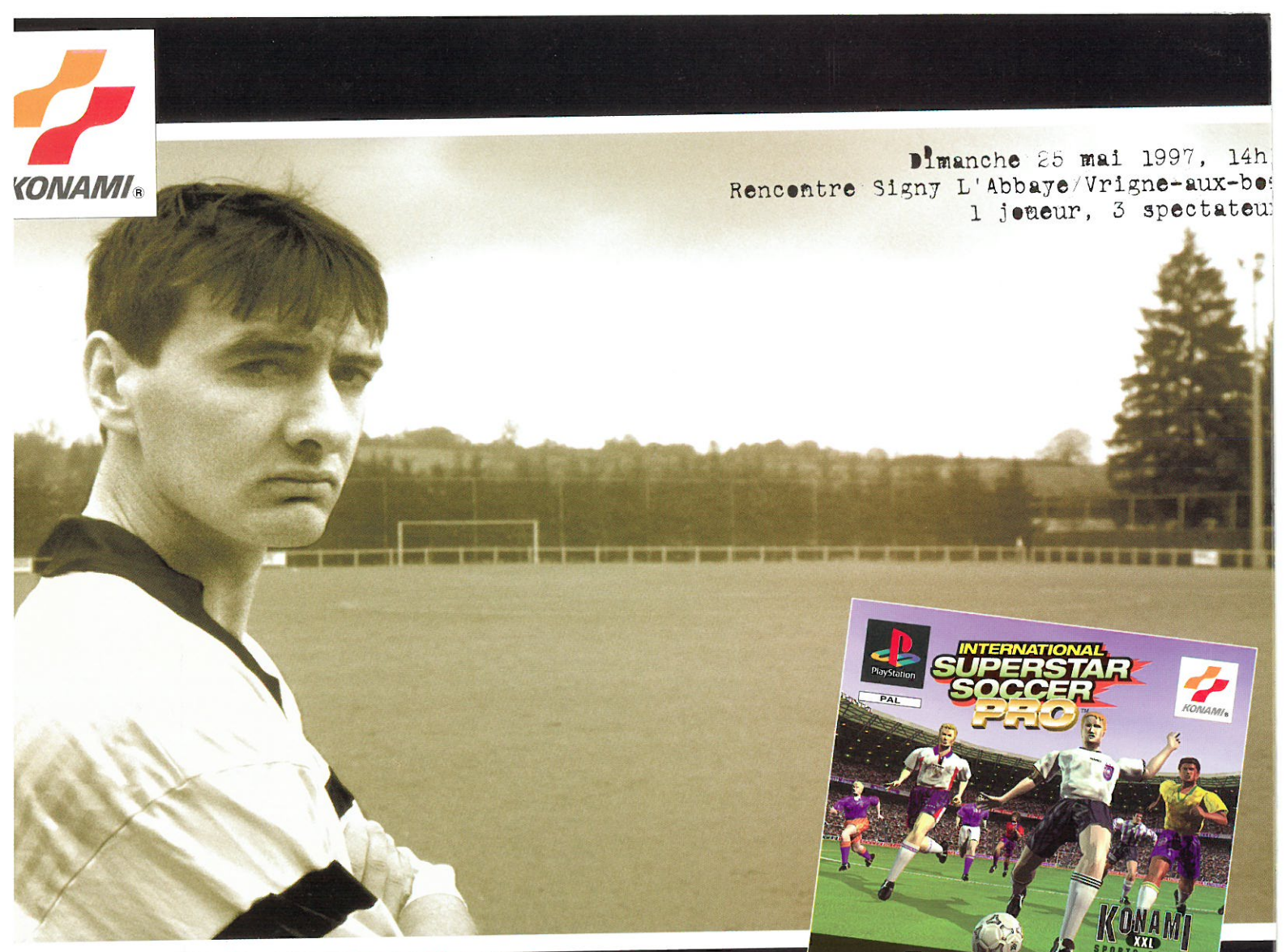
PlayStation
PlayStation MAGAZINE
UMÉRO 11 • JUILLET-AOUT 1997
SCOOP
Final Fantasy VI
La version améliorée
NOUVELLE VAGUE
Rapid Racer
00 % SENSATIONS OFF-SHORE
andemonium 2
t si l'Enfer tait un Paradis ?
ODYSSEE
l'ABE
Un monstre dans votre PlayStation!
Agent Armstrong
Speedster
Rage Racer
LBA
4 démos jouables
T 6856 - 11 - 49,00 F
N : N°1271 4755 • NUMÉRO 11 • JUILLET/AOUT 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 F



QUI POUVAIT PRÉVOIR QUE TOUT LE MONDE Y JOUERAIT ?

ISS PRO et ISS 64, simulations de football disponibles en juin 97.

HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32

Feedback

Ce mois-ci, il semblerait que Sony et ses envies de constructeur boulimique vous aient particulièrement tourmenté. Sony par-ci, Sony par-là... Le Père Noël lui-même n'a jamais été autant sollicité ! Les questions fusent : est-il prévu une PlayStation portable, une PlayStation 64 bits, une PlayStation dédiée au Prince de Monaco et à Charles Manson, une PlayStation transparente, une PlayStation vendue avec un Big Mac, une PlayStation en forme de "couscoussière"? Autant d'interrogations existentielles qui ruinent la santé des fanas que nous sommes tous ici. Nos plus fins limiers se sont mis en chasse pour dégotter un max d'infos, dans les trois pages qui suivent comme dans le reste du magazine. Un challenge périlleux, mais que ne ferions-nous pas pour vous satisfaire?

Depuis des mois, cette interrogation - existentielle - est sur toutes les plumes : "Dites-moi, m'sieur, savez-vous quand sortira tel ou tel jeu sur PlayStation, car j'y ai joué hier sur le PC de mamy et j'ai vraiment flashé?" Les capacités de la PlayStation permettant d'adapter la plupart des jeux initialement développés sur PC, il est légitime d'espérer ce genre de conversion. Nous sommes donc sereins et vous répondons dans la mesure de nos moyens...

db La Fantasy de Square

En tant que fidèle lecteur, j'ai une question à vous poser : pourquoi certains jeux comme Fin Fantasy VII mettent-ils autant de temps à sortir en France?

Fred de Cosnac (19

Possédant une console multistandard, je me voyais mal attendre la sortie officielle d'un jeu comme Fin Fantasy VII, alors que je peux me le procurer en japonais dans son intégralité (sans censure)...

Sylvain Gérard (76

Final Fantasy VII encore meilleur en Europe

Si l'on se réfère au cas très particulier de Final Fantasy VII, les raisons expliquant sa sortie tardiv (par rapport au Japon et aux States) en France sont multiples. "Il faut insister sur le fait que ce RP hors du commun a demandé une adaptation hors du commun, explique Fleur Breteau, attaché de presse chez Sony CE. Traduire en français un jeu comme celui-ci demande beaucoup d'effor et de temps." Ce n'est pas tout. Il a également fallu adapter le jeu à l'Europe. "Un joueur européen ne réag pas de la même façon qu'un joueur japonais. Si bien que Final Fantasy VII a été modifié pour plaire a public européen sans pour autant être allégé." A titre d'exemple, Square Soft a éliminé certains comba entre les héros et des monstres insignifiants, et ce pour conserver un rythme qui nous accrocher davantage, nous autres occidentaux. Quant à ceux qui pensaient que le jeu serait censuré en France, n'en est rien. A contrario, Square Soft, développeur nippon au sujet duquel vous saurez tout lorsque vou aurez lu l'article lui étant consacré dans ce numéro, s'est même permis d'ajouter des boss dans la versio européenne. Si bien que le possesseur du jeu en japonais n'aura pas tout vu...

POUR RÉCUPÉRER LES ANCIENS NUMÉROS : Il suffit d'envoyer un petit mot à la rédaction accompagné d'un chèque du montant du ou des magazines (35 francs pour le numéro 1 et 49 francs pour les numéros suivants) + 7 francs de frais de port par magazine commandé. Après réception de votre commande sachez que le délai est de quatre à six semaines. Reportez-vous à la page anciens numéros

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
Paddle analogique	Sony	Oui	Septembre 97
Bubble Bobble	Taito	Non	-
Coolboarders 2	Sony CE	Oui	Début 98
Creatures	GT Interactive	Non	-
Formula One 97	Psygnosis	Oui	Octobre 97
GTI Club	Konami	Non	-
Marvel Super Heroes	Capcom	Oui	Fin 97
Metal Gear Solid	Konami	Oui	Fin 97
Moto Racer	Delphine Software	Oui	Fin 97
Pod	Ubi Soft	Non	-
Sangoku Musou	Koei	Oui (Dynasty Warrior)	-
Tobal 2	Square Soft	Oui	Janvier 98
Warcraft 2	EA	Oui	Juillet 97
Winter Olympics	Konami	Oui	Début 98
X-Wing vs Tie Fighter	Lucas Arts	Non	-

eedback

Papy boum !

Quelle bonne nouvelle d'être passé mensuel. Deux mois, c'était vraiment trop long ! Je suis possesseur d'une console Sony depuis six mois. Fan de jeux de courses auto, c'est Formula One qui m'a convaincu d'investir dans une PlayStation. (...) J'attends les prochains jeux, V-Rally, Formula One 97 et le second volet de Tomb Raider, avec impatience. Pour conclure ce petit bavardage, je veux insister sur le fait qu'il n'y a pas que les jeunes qui jouent aux jeux vidéo. Comme les bandes dessinées, ce loisir plaît à toutes les tranches d'âge, de 7 à 77 ans. La preuve : je suis un papy de 60 ans et je m'éclate comme un jeunot !.

Gérard Virlouvet de Parentis-en-Born (40).

La PlayStation est tout public

PlayStation Magazine aurait-il finalement supplanté Le Journal de Tintin, l'hebdo des 7 à 77 ans? La lettre envoyée par notre ami Gérard tend à le prouver. Nous sommes ravis de recevoir ce type de courrier, les jeux vidéo étant trop souvent associés à un public aussi jeune que masculin. Or, la PlayStation, les études le montrent, séduit un public très vaste, un public où la femme a sa place (à l'heure où le thème de la parité est récurrent dans le monde politique, ça tombe plutôt bien) autant que les "vieux" (au-dessus de 18 ans). Constructeurs, éditeurs et journalistes n'avaient encore jamais vu cela.

Footchball mania

Il existe plusieurs jeux de foot sur PlayStation : Actua Soccer, Adidas Power Soccer, les Fifa, ISS Deluxe, ISS Pro, etc. Je ne sais lequel choisir ! Aidez-moi à prendre une décision, pleaeaease !

Gilbert Roch, alias PlayStation Maniac, de Colombes (92).

Le foot, c'est ISS Pro

Selon notre testeur en chef amateur de jeux de foot, "Il n'y a pas photo ! Le meilleur, celui que le fan se doit de posséder, est ISS Pro de Konami." Pourquoi ? "Parce qu'il est ultra-réaliste, extrêmement beau et surtout très complet." A l'inverse, la simulation à éviter à tout prix est l'une des premières à être sorties sur PlayStation, Adidas Power Soccer. "Ce jeu est aujourd'hui largement dépassé !"... Si vous souhaitez acquérir un jeu de foot dans les plus brefs délais, vous savez sur lequel porter votre choix. En revanche, si vous êtes un peu patient, sachez que c'est une évidence - qu'à l'occasion de la Coupe du monde de foot 1998 sortiront quelques jeux de foot du meilleur cru, comme le très attendu Adidas Power Soccer 2 de Psygnosis!

Complètement HS ?

J'ai remarqué qu'un hors-série soluces de PlayStation Magazine n'était pas sorti en avril dernier... Peut-être disposiez-vous de trop peu d'astuces?...

Ludovic Charvillon d'Evry (91).

Hors-série spécial solutions le 30 juillet !

Non, môssieur, nous n'étions pas à court d'astuces et de soluces. Nous attendions simplement le moment opportun pour sortir un hors-série de la trempe du premier. Il est donc prévu pour le 30 juillet prochain. Un numéro exceptionnel, qui comprendra le test en exclusivité du must des wargames sur PlayStation : Warcraft 2. Sans oublier des soluces (La Cité des Enfants Perdus, Excalibur, Vandal Hearts, etc.) et une tonne d'astuces inédites sur tous les jeux du moment...

Rumeur number one

Est-il vrai que Tekken 3 nécessitera un adaptateur spécial visant à booster la PlayStation?

Noël Claude-Alain, de Villeneuve St Georges (94).

Quelques soucis pour Tekken 3 ?

Il y aura finalement pas de cartouche en add-on pour Tekken 3. Tout devrait donc tenir sur un CD de jeu. Cette information nous vient directement de Namco Japon chez qui, le mois dernier, nous sommes allés faire un petit tour. Ceci met à la rumeur qui voulait qu'un adaptateur soit prévu de façon à permettre aux développeurs de booster les capacités de la machine. On peut donc être inquiet et penser que cette version PlayStation risque d'être d'une qualité moindre de celle de l'arcade. Quoi qu'il en soit, Tekken 3 n'arrivera pas chez nous avant l'année 1998, probablement pour le mois de mars. Patience et longueur de temps...

My name is CE, Sony CE

Je tiens à remercier Sony qui a eu la bonne idée de dédommager tous les possesseurs de PlayStation ayant été victimes de longs délais dans la réparation ou l'échange de leur console. Personnellement, j'ai eu l'heureuse surprise de recevoir il y a quelques jours le jeu Total NBA 97, qui est vraiment génial. De quoi excuser le constructeur, très largement !

Mickaël Séraphin, un lecteur plus que satisfait.

Sony tient parole

Où sont les mécontents? Sony aurait-il failli à la parole donnée dans un précédent numéro? Certes non. Les consommateurs sont sa principale priorité et cette lettre n'est pas inventée, ni la réponse qui suit, officielle, du constructeur :

"Il y a quelque temps, Sony a voulu dédommager tous les consommateurs qui ont attendu plus de 20 jours pour la réparation de leur PlayStation. Comme promis, suite aux courriers reçus, Sony a offert a chacun un jeu PlayStation, qui a apporté sans aucun doute beaucoup de satisfaction !

Pour information, le Service Après-Vente de Sony est désormais basé en France. Ainsi, ces délais de réparation se sont considérablement réduits.

Sony vous remercie de la confiance que vous lui accordez."

paco

paco rabanne

edback

Noir comme un CD

Simple question. Je me demande pourquoi les CD que l'on insère dans notre console sont noirs, contrairement à ceux de la console concurrente et aux CD-Rom PC, qui renvoient la lumière comme des prismes ?

Nils de Villeneuve d'Ascq.

Un CD noir pour marquer la différence

La réponse tient en quelques mots. Si les CD de la PlayStation sont dotés d'une surface noire, c'est plus par souci d'esthétisme qu'autre chose. "Nous voulions marquer la différence entre nos CD et les autres, CD-Rom ou audio. Nous pensions également que cela nous protégerait du piratage..."

umeur number two

-il prévu une Sony PlayStation 64 bits? Quelle est la position de Sony Computer par rapport à la concurrence éventuelle provoquée par l'arrivée de la Nintendo 64?
Guillaume Regouby, de Brive-le-Gaillarde (19).

Sony reste en 32 bits

Sony n'a bien entendu pas peur du géant Nintendo, en tout cas pas plus qu'il y a un an. "Je pense que Sony n'a pas adopté la même politique que Nintendo en matière de jeux vidéo. us ne pensons pas en terme de puissance de machine, is davantage en terme d'intérêt. Cela signifie que nous éférons mettre en avant les softs. Ainsi, un jeu comme nal Fantasy VII supporte parfaitement la comparaison ec un jeu Nintendo 64... Notre objectif est de proposer s jeux intéressants pour tout le monde. L'exemple le us récent concerne un jeu du nom de Depth. Prévu pour premier trimestre 98 en France, ce jeu actuellement en nte au Japon met en scène un dauphin chargé de uver des sons cachés dans les profondeurs sous-arines, afin de constituer des mélodies de plus en plus rmonieuses. Un jeu qui ne s'adresse pas - a priori - aux cros de Tomb Raider, mais à un public différent. C'est que j'appelle notre "politique de software", notre plus ande force face à la concurrence quelle qu'elle soit... oncernant la PlayStation 2 ou 64 bits, rien n'a été nnoncé." Même si on sait que la pérennité de la ayStation est d'ores et déjà d'actualité chez Sony. On "fabrique" pas une console en 6 mois...

Ardisson est parmi nous

Dans certaines pubs parues dans vos pages, on peut lire que le 3615 Consolplus propose Rage Racer et V-Rally... Espace 3 Games disposerait déjà de Moto Racer et de Perfect Weapon... Swagman et Tokyo Highway Battle seraient dispos en version Pal chez Eurodeal? Alors, info ou intox?

Benjamin de Chevilly Larue.

Les magasins sont parfois victimes des changements de plannings

Pour répondre franco, c'est parfois de l'intox, mais pas toujours volontaire. Les revendeurs, magasins spécialisés en tête, disposent des dates communiquées par les éditeurs et leurs fournisseurs respectifs. Si bien qu'ils disposent très en avance de dates qui s'avèrent parfois fausses, car dans bien des cas les éditeurs repoussent la date de sortie d'un jeu, pour des raisons qui leur sont propres. Malheureusement, les "pubs" étant déjà conçues, prêtes à être diffusées dans le magazine, il est trop tard pour changer quoi que ce soit. D'où les erreurs ! Un bon conseil : appelez le magasin avant de vous déplacer ! Et faites-nous confiance...

Un peu de poésie dans ce monde de brutes

PlayStation Magazine, poème tiré des Recueils Virtuels d'Yvon.

Casse pas le rêve,
Tu as le pouvoir
De faire en moi
Monter la fièvre
Aussi bien que ma Géraldine.

A chaque nouveau numéro,
Je suis sur un nuage
Lorsqu'avec anxiété,
De mes petites mains boudinées
Je tourne la première page.
Un frisson me parcourt l'échine.

Que de plaisir j'éprouve
A regarder tes images
Qu'avec tant d'amour
Tu as su mettre en page.

La transe me saisit
En voyant ton beau CD
Qui illumine mon esprit
Par tant de nouveautés.

Tes sublimes couvertures
Remplies de couleurs
Enrichissent ma culture
Et réchauffent mon cœur.

Tu es un émir,
Tu es un cador(1)...
Ciel, j'allais tout dire,
Et voilà que je m'endors.

Yvon Villoet de Chambéry (73).

(1)Qu'est-ce qu'un cador? Dans le dico, il est stipulé qu'il s'agit d'un chien autant que d'un caïd. Auquel des deux bestiaux nous assimiles-tu?

onnette d'alarme ous Windows

croyable ! Moi qui ai acheté une PlayStation parce que c'est e "best of the best", mais aussi pour échapper à l'hégémonie obotomisante des PC, j'apprends en lisant mon PlayStation Magazine tout beau, tout neuf, que Sony compte s'associer : le duo Intel/Microsoft pour concevoir la PlayStation 2 ! De cette future console serait dotée d'un système d'exploitation de in Microsoft"... J'espère sincèrement que c'est la blague iècle, car lorsqu'on connaît les problèmes liés à Windows, on peut s'attendre au pire. (...) J'ai toujours refusé d'entrer s la secte des adorateurs du monde PC par la porte de devant, ce n'est pas pour y entrer par la fenêtre de derrière.

David Valery, de Cubnezais (33), alias Hadès, fan de PlayStation et de Lara Croft et anti-PC.

a PlayStation ne vendra pas son âme à Windows

La PlayStation est et restera une console ludique." La phrase tombe comme un couperet lorsque vous posez cette question à un représentent de Sony Computer. En clair, cela signifie que, dans l'hypothèse où Sony souhaiterait passer un accord avec les deux géants de la micro-informatique pour booster sa console, en aucun cas elle ne disposera d'un système d'exploitation et encore moins d'une interface de type PC dows and co.). Pour notre part, nous savons que Sony Japon travaille d'arrache-pied sur une console plus puissante, de toutes façons n'arrivera pas sur le marché avant la fin d'année 1998. On parle même de 1999 ! Sony n'aurait aucune on de concurrencer la PlayStation qui reste à ce jour la console de jeu leader dans le monde.

Ecrivez-nous à :

PlayStation Magazine, Rubrique Feedback, 6 bis, rue Fournier, 92588 CLICHY Cedex.

De l'action à vous couper le souffle

- Voitures officielles du Championnat du Monde des Rallyes 1997
- Consultant à la réalisation du jeu : Ari Vatanen champion du monde de rallye
- Mode multi-joueurs
- Revêtements et conditions climatiques variés
- Images et son Dolby Surround en temps réel
- Gameplay et sensations de conduite extraordinaires

V-RALLY

'97 CHAMPIONSHIP EDITION

Un max de sensations sur PlayStation™

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA "PlayStation" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Distribution exclusive par Ecudis.

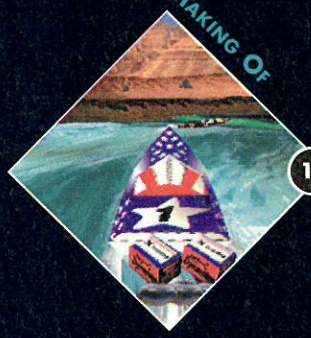
ÉDITO

urieux. Voilà sans doute le mot qui
us viendra à l'esprit en voyant que
PlayStation Mag, une fois n'est pas
outume, propose pour son numéro
d'été des offres d'emplois. Le but :
dre service à ceux qui ne passeront
as leur été sur les plages, mais qui
s'abîmeront les yeux à décrypter le
gage souvent abscons, pour ne pas
dire franchement ésotérique, des
etites annonces. Bien entendu, nous
ommes pour l'occasion restés entre
ous. Il ne s'agit "que" de jeu vidéo,
de plus. Loin des discours verbeux
insipides - comprenez électoraux -
PlayStation Mag a voulu, pour son
méro double d'été, donner un coup
de main à tous ceux qui ont galéré
urant le mois de juin dans les salles
xamens, souvent surpeuplées, pour
nfin décrocher un diplôme qui, sans
spective d'embauche, sans "tuyau",
sert pas à autre chose que décorer
es murs de la salle à manger ou les
onds de tiroir. Pour le reste, fidèle à
-même, PlayStation Mag vous invite
dans un monde meilleur, lui aussi
urieux, celui des jeux vidéo pour un
numéro d'été qui compte vous faire
voyager, d'une autre façon.

Jean-François Morisse

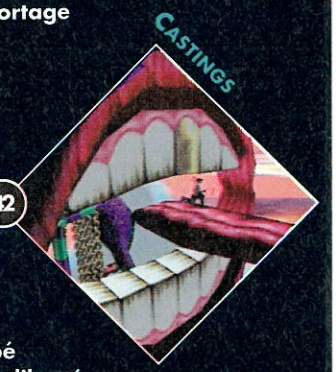
L'AIR DU TEMPS

MAKING OF



10 **Le premier jeu de courses en Off-Shore arrive, et Sony C.E. nous le soigne. Découvrez le reportage sur Rapid Racer, et prenez la vague !**

CASTINGS



42 **Pandemonium 2 : Nikki la jeune magicienne, et Fargus son bouffon de compagnon, sont de retour ! Les premières photos du jeu, et les quelques infos que Crystal Dynamics alaissé filtrer sont ici.**

CASTINGS

46 **Electronic Arts nous l'avait bien caché, le bébé d'Argonaut... Croc inaugure la plate-forme en liberté, dans son univers 3D temps réel coloré, et c'est un titre qui risque de faire grand bruit.**

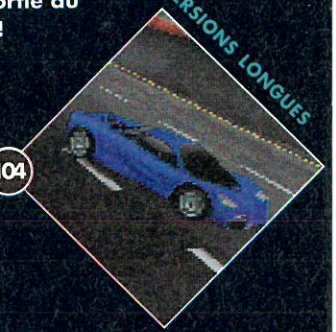
TRAVELLINGS

76 **Toka est un studio français, et sans être chauvin leur dernier jeu de voiture estbeau, rapide, et plein d'humour ! Faites connaissance avec ces pilotes fous dans notre travelling du mois.**

GROS PLAN

98 **Branford Marsalis est-il toujours jazzy une manette dans les mains, et Vincent Cassel est-il aussi à l'aise derrière une PlayStation que devant une caméra? Deux gros plan actu, avec la sortie du 2e album de Buckshot et du film Doberman !**

VERSIONS LONGUES



104 **Renouvelez une fois de plus votre plaisir de jeu, grâce à cette nouvelle édition des Versions Longues. Need For Speed 2, Pandemonium, Perfect Weapon et d'autres, encore percés à jour !**

Feed back 3
Abonnement 109
Le CD de démos 114
P.A. et Emplois 124

TRAVELLINGS

EXPLOSIVE RACING	76	ACTUA GOLF 2	88
RAGE RACER	82	LIFE FORCE TENKA	90
WING COMMANDER IV	84		
RALLY CROSS	86		

RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR DE NOUVELLES AVENTURES.

CERTAINS TUENT POUR LE SPORT
CERTAINS TUENT POUR LA GLOIRE
VOUS TUEREZ POUR LE POUVOIR.

MACHINE HUNTER™

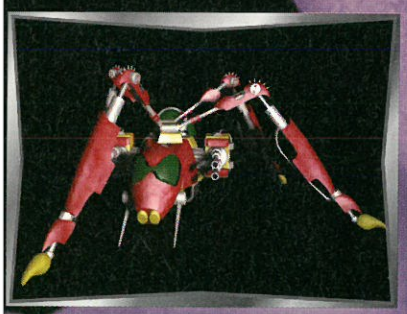
16 IMMENSES ARENES DE COMBATS
Des salles et des niveaux secrets.

METAMORPHOSEZ-VOUS
Prenez possession du corps de vos victimes.

COMBATS A MORT MULTI-JOUEURS
En réseau ou par modem (version PC WINDOWS 95).

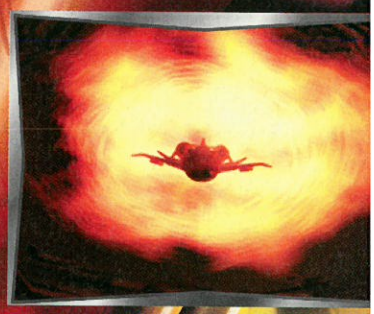
«Le carton
Avec une réalisation sans faill
Machine Hunter devrait s'impos
comme l'un des meilleurs jeu
d'action de l'année
CD Consol

«L'équivalent d'une borne d'arcad
PC Tea



10 CATEGORIES DE DROIDS DE LA MORT tous plus dangereux les uns que les autres !

UNE NOUVELLE EXPERIENCE DE COMBAT vous pourrez, après avoir terrassé un puissant ennemi, prendre possession de son corps pour en combattre de plus féroces.



ENVIRONNEMENTS 3-D Action à 360°, libe totale de combats.

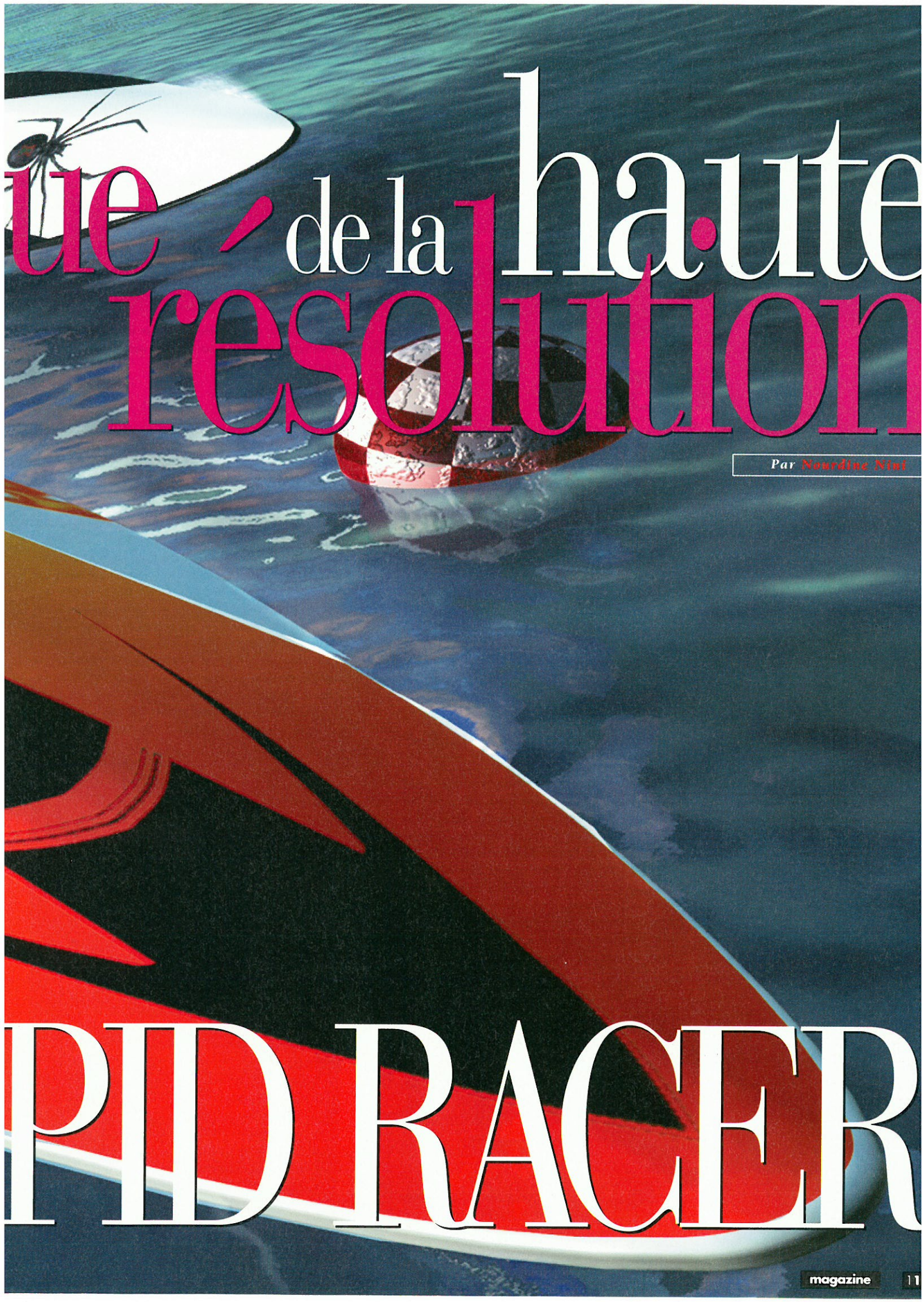
EIDOS
INTERACTIVE

Machine Hunter™ © 1997 Eurocom Developments Limited. Licensed by MGM Interactive Inc. All Rights Reserved. Distributed by Eidos Interactive Limited.
et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

Surfez sur la vag

Après la série des Total NBA, puis Porsche Challenge, Sony Europe récidive et nous gratifie d'un autre titre "en béton" qui fleure bon les vacances ! Rapid Racer est, en effet, un condensé de puissance, de fun, de vitesse, de beauté et de plaisir partagé. Accrochez-vous à la barre, les off-shores débarquent sur votre PlayStation de salon ! Ça va éclabousser dans les chaumières !

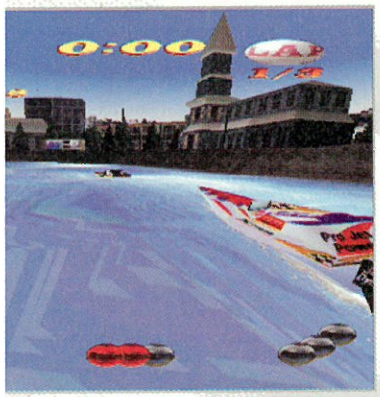
RA



ue de la haute resolution

Par Nourdine Nini

PID RACER



cors en haute résolution qui en jettent encore plus
s maisons qui entourent les circuits.

Un mode 2 joueurs avec écran splité a été intégré

Il était dit que nous ne passerions pas l'année sans avoir eu un nouveau produit de la branche européenne de Sony. Eh bien, ça y est, c'est fait ! Depuis le temps qu'ils le gardent secret leur dernier rejeton, il fallait bien qu'ils en parlent un jour ! C'est pourquoi nous sommes allés sur place, en Angleterre, voir si l'enfant était d'ascendance divine...

Que d'eau, que c'est beau !

Avant toute chose, la première impression qui marque, c'est la beauté des graphismes. Rapid Racer est en effet le premier jeu de off-shore extrême en haute résolution, "tournant" à 60 images par seconde (version NTSC) et en 50 images par seconde en version PAL. Que l'on soit sur un petit ou un grand écran, la qualité de la définition de l'image reste la même. Et là, la différence se fait vraiment sentir. Cela fait exactement deux ans et demi que le projet "Rapid Racer" a vu le jour. Au départ, une seule personne "s'amusait" à rechercher le moyen d'avoir un rendu d'eau le plus réaliste possible. Le résultat est, on le voit

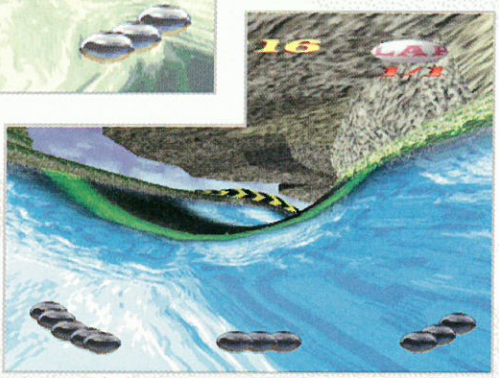
bien mainenant, des plus réussis ! Il faut voir le bateau sauter sur les sublimes vagues pour se rendre compte du fantastique travail effectué.

Les joies de la plage à partager à deux !

Rapid Racer se veut avant tout très "fun", comme le précise Pascal Jarry, manager du jeu, un frenchie émigré outre-Manche. La prise en mains, seul ou à deux grâce à l'écran splitté, se fera donc avec une grande aisance, dès la première partie. Au départ, vous n'avez que trois bateaux de base. A vous de les "upgrader" en récoltant des bonus durant les parties. Ainsi, vous pourrez les rendre plus puissants en leur apportant une nouvelle hélice, une nouvelle coque ou encore un nouveau moteur. 6 thèmes graphiques sont présents (Miami, Alaska, Canyon, Canada, Jungle et Lave) répartis sur plusieurs circuits que vous ferez de jour, puis de nuit et enfin en mode "miroir". De quoi faire !

Rapid Racer, c'est :

- 60 IMAGES/ SECONDE EN HAUTE RÉSOLUTION (VERSION NTSC).
- 6 THEMES GRAPHIQUES.
- 1 GÉNÉRATEUR DE CIRCUITS (256 000 GÉNÉRÉS PAR ORDINATEUR).
- COMPATIBLE NOUVELLE MANETTE ANALOGIQUE.
- JEU DE NUIT, DE JOUR, ET EN MODE MIROIR.
- MODE "GHOST".
- UNE DOUZAINE DE BATEAUX DISPONIBLES.
- 1 MODE 2 JOUEURS ÉCRAN SPLITTÉ (VERTICAL/ HORINZONTAL).
- 2 OU 3 VUES POSSIBLES.
- MUSIQUES TECHNO DU GROUPE APOLLO 440.



Ça décolle avec Apollo 440 !

Et encore, vous n'avez pas vu les 256 000 circuits que la console peut générer aléatoirement et dont vous pourrez retenir le "numéro" qui lui aura été alloué, si le circuit sélectionné vous a plu ! Il s'agira en fait d'un condensé des données graphiques et des tracés des circuits existants, qui seront reproduits au "hasard" par le programme. Ainsi, aucun circuit ne ressemblera vraiment à un autre. Comme Rapid Racer est un jeu fun, il fallait forcément un style de musique qui aille avec l'ensemble. Apollo 440 (prononcez "four forty"), est le groupe techno qui monte et qui a créé les musiques du jeu. On peut d'ores et déjà vous dire que la mayonnaise prend parfaitement ! Alors que l'overdose des courses à roues se faisait sentir, Pascal Jarry et son équipe nous invitent à un voyage d'un genre nouveau. Enfin !

AMIE LE PRO. ☎ 01 43 57 9
11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro Rép
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION
AMIE VOUS EN DONNE P
ECHANGEZ VOS JE

JEU OCCAS ajoutez 50 F POUR 1 JEU DE MEME VALEUR
JEU NI ajoutez 150 F + 1 JE

PSX occas (garantie 6 mois) FR 990 F

99 F
○ ACTUA SOCCER ○ FIFA 96 ○ NOVA STORM ○ T
○ ALONE SOLDIER ○ HI OCTANE ○ POWER SERVE ○ T
○ CRITICOM ○ JUMPING FLASH ○ PRIMAL RAGE ○ V
○ CYBER SLEED ○ KILEAK THE BLOOD ○ PRIME GOAL EX (JAP) ○ W
○ CYBER SPEED ○ KRAZY YVAN ○ RIDGE RACER ○ W
○ DEFCON V ○ LEMMINGS 3D ○ STARBLADE ○ W
○ DESTRUCTION DERBY ○ MORTAL KOMBAT III ○ STRIKER 96 ○ Z
○ FF WORLD INTERCEPTOR ○ NBA JAM TE ○ TEKKEN

149 F
○ ADIDAS ○ DISCWORLD ○ JUPITER STRIKE ○ R
○ AGIL WARRIOR ○ FADE TO BLACK ○ LOADED ○ S
○ AIR COMBAT ○ GALAXY FIGHT ○ MAGIC CARPET ○ S
○ AQUANAUTS HOLIDAY ○ GUNSHIP 2000 ○ NEED FOR SPEED ○ T
○ ARCADES HITS ○ IMPACT RACING ○ OLYMPIC SOCCER ○ T
○ ASSAULT RIGS ○ IN THE ZONE ○ RAPID RELOAD ○ T
○ CYBERIA ○ IRON & BLOOD ○ RESSURECTION II ○ T
○ DESCENT ○ JACK IS BACK ○ REVOLUTION X ○ T

190 F
○ ALIEN TRILOGY ○ EARTH WORM JIM II ○ RAIDEN PROJECT ○ S
○ BLACK DOWN ○ ESPN ○ RETURN FIRE ○ T
○ BURNING ROAD ○ HULK ○ ROAD RASH ○ T
○ CAR GORE 4X4 ○ MOTO X ○ SHEEL SHOCK ○ T
○ CHESSY ○ NBA LIVES 96 ○ SKELETON WARRIOR ○ T
○ CYBER TENNIS ○ NFL QUATTERBACK ○ SLAM MACHINE HEAD ○ T
○ DARK STALKER ○ NHL FACE OFF ○ SPACE HULK ○ U
○ DAVIS CUP ○ OLYMPIQUE GAMES ○ STAR GLADIATOR ○ V
○ DOOM ○ PARODUIS ○ STREET ALPHA ○ W
○ DRAGON BALL Z ○ PHILOSOMA ○ STREET RACER ○ X

249 F
○ ANDRETTI RACING ○ DESTRUCTION DERBY II ○ MK TRILOGY ○ S
○ BLAZING DRAGON ○ DIE HARD ○ MOTOR TOONS II ○ S
○ CASPER ○ DISRUPTOR ○ MYST ○ S
○ CHEVALIER DE BAPHOMET ○ EXCALIBUR ○ NBA LIVES 97 ○ S
○ CHRONICLE OF THE SWORD ○ FIFA 97 ○ ON SIDE ○ T
○ COMMAND & CONQUER ○ FINAL DOOM ○ PANDEMONIUM ○ T
○ COOL SPOT ○ FORMULA ONE ○ PANZER GENERAL ○ T
○ COOOL BOARDER ○ HEXEN ○ PETE SAMPREAS ○ W
○ CRASH BANDICOOT ○ ISS DE LUXE ○ RACING SKIES ○ X
○ CRUSADER ○ JOHN MADDEN 97 ○ RESIDENT EVIL ○ X

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES
PERIPHERIQUES - CARTOUCHES
LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

JEUX PSX NEU
○ ADIDAS POWER SOCCER 97 ○ LITTLE BIG ADVENTURE ○ R
○ CONTRA ○ LOST VIKING II ○ S
○ COOL BOARDER ○ MAGIC THE GATHERING ○ S
○ DARK FORCES ○ MICRO MACHINE V3 ○ S
○ EPIDEMIC ○ MONSTER TRUCK ○ S
○ EXHUMED ○ MOTO RACER ○ S
○ HEXEN ○ NEED FOR SPEED II ○ S
○ IN THE ZONE II ○ OVERBLOOD ○ T
○ ISS PRO ○ PLAYER MANAGER ○ T
○ JONAH LOMO RUGBY ○ PERFECT WEAPON ○ V
○ KING OF FIGHTER ○ PORSCHE CHALLENGE ○ V
○ LA CITEE DES ENFANTS PERDUS ○ PSYCHIC FORCE ○ V
○ LEGACY OF KAIN ○ RAGE RACER ○ W

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom.....
Prénom.....
Adresse.....
.....
Code postal.....
Ville.....
Ma console.....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables
Jeux dans la limite des stocks disponibles.

○ J'achète Noircissez ● le jeu que vous désirez
○ J'échange Noircissez ● le jeu que vous désirez
Mettre une croix ⊗ pour le jeu que vous donnez. Découper cette lis
nous vous en enverrons une plus complète par retour de cour
Jeux 30 F - Console 60 F - Contre remboursement 80 F.
❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ CARTE BLEUE Date d'expiration | | | |
| | | |

Interview de Pascal Jarry manager de Rapid Racer

l Jarry (debout) en plein test du mode deux joueurs, en ıgnie de l'un de ses collaborateurs.

PM : Peux-tu expliquer ce qu'est Rapid Racer ?

Pascal Jarry (P.J.) : Rapid Racer est un projet qui a démarré il y a plus de deux ans et demi maintenant. Nous voulions un nouveau genre de course, qui inclue une nouvelle dynamique avec la notion de puissance, de vitesse et de fluidité sur l'eau. Il y a 6 environnements graphiques, et des modes de jeu de jour, de nuit et en mode miroir. Si ça ne suffit pas, il y a 256 000 pistes générées par ordinateur. Il y a 12 bateaux plus d'autres cachés (en mode triche) !

PM : Pourquoi n'y a t-il pas de mode "link" ?

P.J. : On sait par expérience, et les "focus group" nous le disent bien, que le "link" n'est pratiquement pas utilisé par les joueurs . Aussi, nous n'avions pas envie de créer ce mode pour rien. Pour tout dire, il y a un mode championnat qui permettra à 3 à 5 personnes de s'affronter à tour de rôle.

PM : A quel jeu actuel comparerais-tu Rapid Racer?

P.J. : Il y a Scud Race en arcade actuellement qui est un peu dans le même style, avec cette notion de puissance et de contrôle de cette puissance.

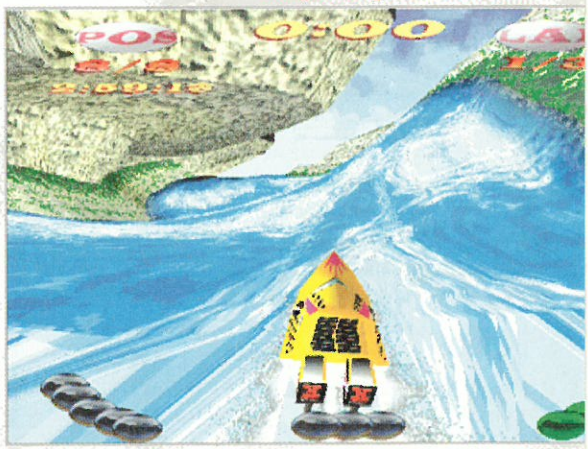
PM : Vous avez eu un problème majeur en terme de développement ?

P.J. : Oui, le problème majeur, c'était de maintenir tout le temps ces 60 images/ seconde, et les artistes sont au bord du suicide à cause de ça ! Certains sont sur des pistes depuis 9 mois, et à l'arrivée on leur dit que ça ne va pas ! Que c'est trop ou pas assez. Il y a de quoi devenir fou.

PM : Quid du générateur du circuit ?

P.J. : En fait, cela permet plein de surprises au niveau de la piste. On peut avoir des vagues à un endroit et pas à d'autres, des courants, des virages, etc. C'est un peu comme si tu faisais le Paris-Dakar sans road-book : tu ne sais jamais où se trouvera le prochain virage !

Des effets de vague d'une beauté rare !



256 000 istes créées l'une façon aléatoire

Les pastilles en bas, ce sont les bonus que vous récoltez au fil de la course.

HARD Boiled

INSPIRÉ DE LA BANDE DESSINÉE DE FRANK MILLER ET GEOF DARROW

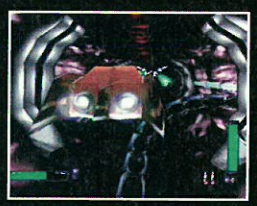
POWER TO THE PEOPLE

cap sur Neuro Tower

© 1997 CRYO Interactive Entertainment. All rights reserve
Published by CRYOInteractive Entertainme
Developed by CRYO Interactive Entertainme
Dark Horse Comics ® and the Dark Horse logo are registered trademarks of Da
Horse Comics, Inc. Hard Boiled TM & © 1990, 1992, 1993, Frank Miller a
Geof Darrow. All rights reserve

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* **3615 PlayStation***

L'actualité de la Playstation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES

5 nouveaux Micromania !

LYON ST-PRIEST
TOULOUSE
AVIGNON
LES ARCADES
VILLIERS-EN-BIÈRE

L'Été c'est fait pour jouer !

Bénéficiez de prix "Spécial Été" dans tous les Micromania sur des milliers* de jeux

OFFRE SPÉCIAL ÉTÉ

GRATUIT **Le catalogue PlayStation N°6**
32 pages couleurs disponible chez Micromania !!

LES TOPS PLAYSTATION

SOULBLADE

HIT

Avec Soul Blade, c'est **une nouvelle génération de jeu de baston** qui débarque sur votre PlayStation. Avec une réalisation proche de **la perfection, une jouabilité parfaite**, Soul Blade va se positionner très vite comme **LA RÉFÉRENCE** en matière de **jeu de combat.**

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Avec une **jouabilité** hors du commun, des **graphismes** et des **mouvements** de joueurs à couper le souffle, **International Super Star Soccer** vous fera passer des heures de jeu **seul ou bien à 4 simultané.**

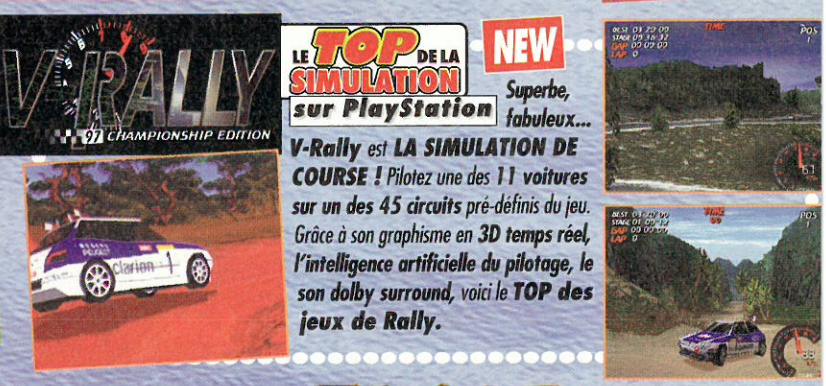
V-RALLY 97 CHAMPIONSHIP EDITION

LE TOP DE LA SIMULATION sur PlayStation

NEW

Superbe, fabuleux...

V-Rally est **LA SIMULATION DE COURSE !** Pilotez une des **11 voitures sur un des 45 circuits** pré-définis du jeu. Grâce à son graphisme en **3D temps réel, l'intelligence artificielle du pilotage, le son dolby surround**, voici le **TOP des jeux de Rally.**



RALLY CROSS

NEW

Avec une **très bonne jouabilité**, Cross débarque sur PlayStation. Disme d'**excellent qualité, très coloré, décors texturés**... On ne sait vraiment plus où donner de la tête avec **cette simulation !**

HARD Rolled

NEW

*Un **shoot'em up** à l'action survolée. Ce sont **300 ennemis** que vous devrez éliminer dans le **seul premier niveau.** Et le **jeu en est composé de 5** !... Votre vaisseau est équipé d'armes multiples pour pouvoir acquérir de nombreux bonus. Bonne chance !*

WARCRAFT II TIDES OF DARKNESS

NEW

Voici enfin sur PlayStation, **la référence** en matière de **jeu de stratégie**. Avec une **bande son** fantastique, des **voix digitalisées** en tièrement **en français**, ce jeu est un futur HIT en puissance. À ne manque sous aucun prétexte !

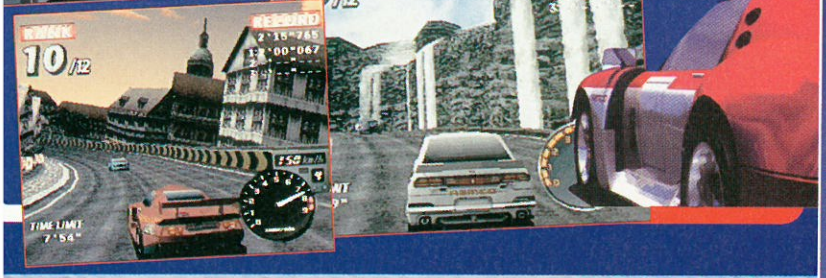
MICROMANIA, l'univers des Super Consoles !

PlayStation

NEW RAGE RACER

LA RAGE AU VOLANT SUR PLAYSTATION !

Pénétrez dans le **monde impitoyable** de Rage Racer... Votre objectif : vous **imposer sur 4 circuits** des plus éprouvants ! **2 modes de jeu, 4 nouveaux circuits** dont **1 à gagner, 13 voitures à acquérir** en gagnant des courses. Attaquez-vous aux **3 parcours de montagnes** tortueux, pentus et jalonnés de tunnels sombres, au **quatrième circuit ovale**... Offrez-vous le **bolide de vos rêves !**



NOUVEAU SERVICE !

Micromania reprend* vos anciens jeux PlayStation

* Voir conditions à la caisse

MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

NEW

Swagman

Swagman est un jeu qui plaira à ceux qui veulent **se remuer un peu les méninges**, dans un univers divisé entre **le monde réel** et **celui des rêves. 16 lieux** à découvrir en **56 sous-niveaux** : une **durée de vie conséquente** !

STAR WARS REBEL ASSAULT II

Retrouvez l'**univers impitoyable** de la **Guerre des Étoiles** sur votre console **PlayStation** : jeu en **plein écran, séquences cinématiques, graphisme et jouabilité irréprochables**. Que la **force soit avec vous** ! N'hésitez pas.

LES MICROMANIA

MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST NEW
Galerie Auchan - 69800 LYON ST-PRIEST

MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 LE PONTET NEW

MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
Centre Ccial Les Arcades - Niveau Bas
Tél. 01 64 87 90 33
93606 NOISY-LE-GRAND NEW

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. Champs-Elysées
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. 01 42 56 04 13

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10
SUR LA TÊTE DANS LES NUAGES

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. 01 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Mo & RER La Défense - Tél. 01 47 73 53 23

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. 01 48 65 35 39

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. 01 69 29 04 99

MICROMANIA ÉVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. 01 60 77 74 02

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
93110 Rosny - Tél. 01 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Vélizy
Tél. 01 34 65 32 91

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Ccial Belle Épine - Niveau Bas
94561 Thiais - Mo Villejuif Terminus
Bus 185/285 RER C Choisy
Bus TVM Belle Épine - Tél. 01 46 87 30 71

MICROMANIA TOULOUS
Carrefour Portet-sur-Garonne
31120 PORTET-SUR-GARONNE N

MICROMANIA LES ARCAD
Centre Ccial Les Arcades - Niveau B
93606 NOISY-LE-GRAND
Tél. 01 43 04 25 10 NI

MICROMANIA SAINT-QUENT
Centre Ccial St-Quentin-en-Yvelines
Face Carrefour -78000 St-Quentin-en-Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

MICROMANIA CERGY
Centre Commercial Les 3 Fontaines
Niveau Bas - Face Go Sport
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

MICROMANIA CRÉTEIL
Centre Ccial Créteil Soleil - Niveau Ha
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfectur
Bus 117/181/104/308 - 94016 Cré
Tél. 01 43 77 24 11

MICROMANIA MONTPELLIE
Centre Ccial Le Polygone - Niveau Hau
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14

MICROMANIA GRAND-VAR
Centre Commercial Grand-Var Sud
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32

MICROMANIA CAP 3000
Centre Ccial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61

MICROMANIA NICE-ÉTOILE
Centre Ccial Nice-Étoile Niveau -1
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

MICROMANIA LYON-LA-PART-DI
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

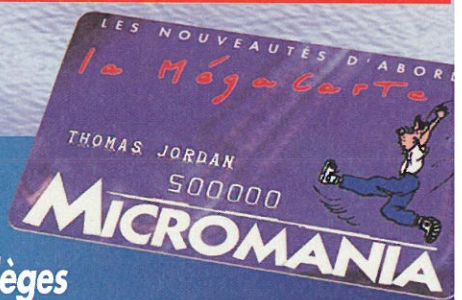
MICROMANIA EURALILLE
Centre Ccial Euralille - Rez-de-chaussé
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Asc
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 7

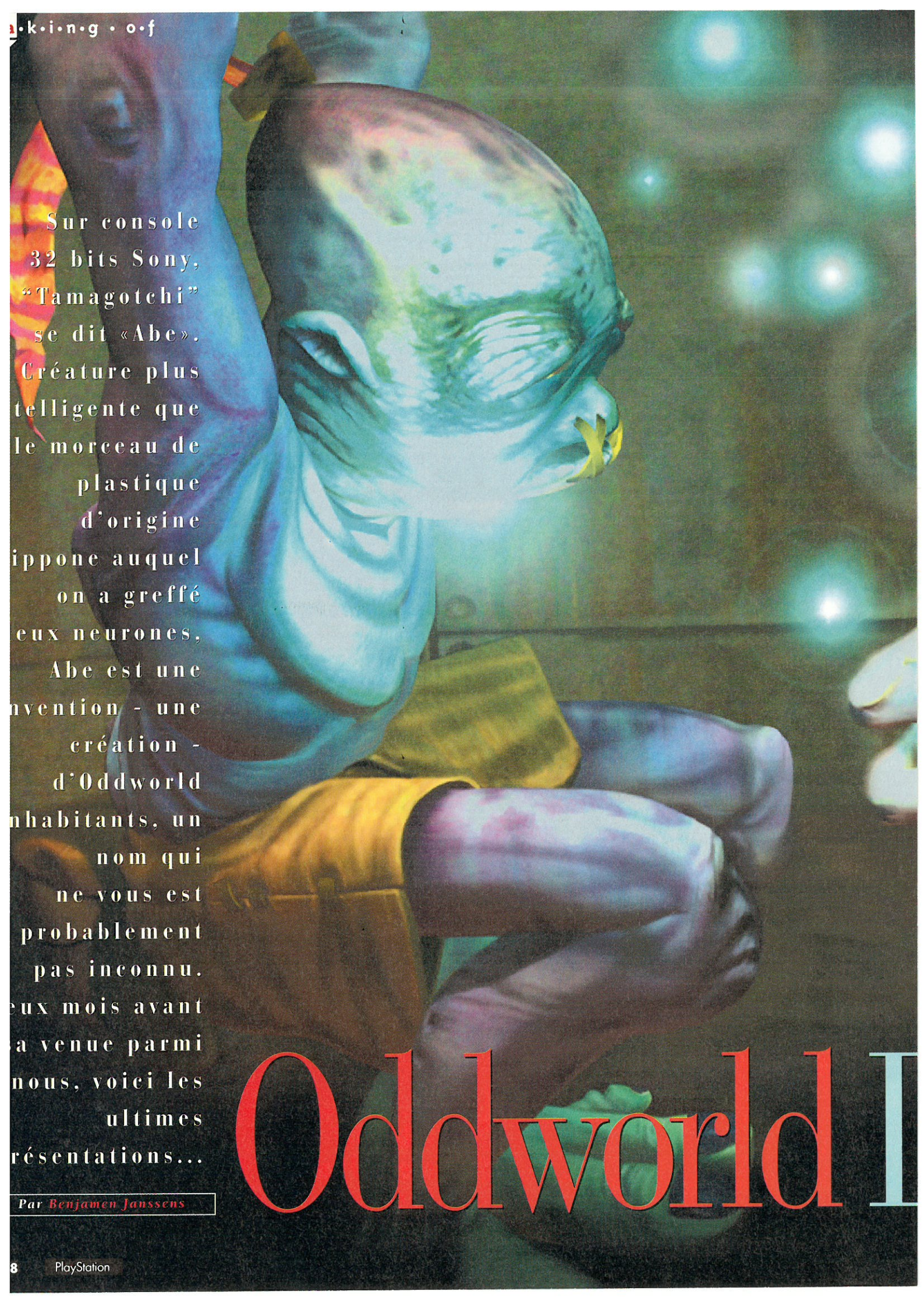
MICROMANIA VENTE PAR CORRESPONDAN
BP 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPO
Tél. 04 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU VENDREDI DE 9H À 1

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)



GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consol
Remise différée sous form
de bon de réduction de 50



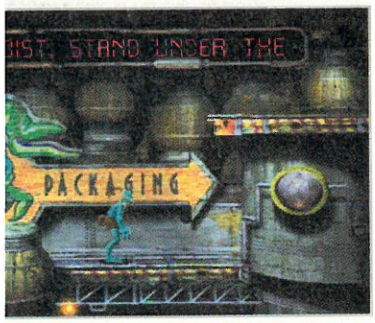
Oddworld I

Sur console 32 bits Sony, "Tamagotchi" se dit «Abe». Créature plus telligente que le morceau de plastique d'origine ippone auquel on a greffé eux neurones, Abe est une nvention - une création - d'Oddworld nhabitants, un nom qui ne vous est probablement pas inconnu. eux mois avant a venue parmi nous, voici les ultimes résentations...

Par *Benjamen Janssens*

L'Odyssée d'Abe

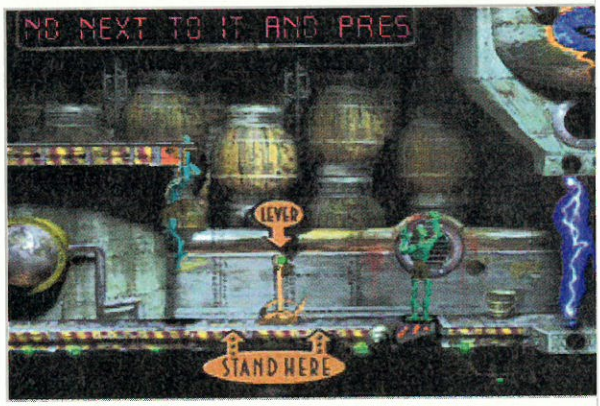
Editeur : GT Interactive . Sortie prévue pour la rentrée 1997



Pour que naisse Abe, il aura fallu une année de gestation houleuse. Une équipe, dont le QG est établi dans la seule ville US où il est interdit de fumer dans les rues, quelque part en Californie, a littéralement donné de sa personne pour le mettre au monde. La peau verte et les yeux globuleux, Abe est un être vivant comme vous n'en avez encore jamais vu sur PlayStation. Ce Mudokon pure souche dans la fleur de l'âge commence l'aventure en tant qu'esclave. Les lèvres cousues pour des raisons de sécurité, il contribue à la richesse des Glukkons. Jour après jour, Abe bosse comme un forcené dans l'une des nombreuses RuptureFarms implantées sur la planète Mudokan. Jusqu'au jour où...

Tout bascule

Ce jour-là, Abe, pleinement satisfait de son statut de colonisé soumis, est témoin d'une scène qui bouleverse sa vie. Dans la salle de réu' de la RuptureFarm sont réunis Molluck le Glukkon et certains de ses potes, pour la plupart des financiers. Voyant leur mine atterrée, Abe s'interroge. C'est alors qu'un graphique explicatif apparaît sur le mur face à l'assemblée : plusieurs courbes



descendantes s'entrecroisent. Ces courbes caractérisent en fait les ventes effectuées ces derniers mois. Comme quoi, l'industrie du fast-food intergalactique va mal ! Le gâteau au Paramite n'est décidément plus du tout le plat prisé d'autrefois... Que faire ? «Pourquoi ne pas utiliser la viande que nous avons à disposition, en permanence ?» propose alors Molluck (propos traduits par notre envoyé spécial). A savoir : la viande de Mudokon !

Ni une, ni deux...

Abe, effaré d'apprendre la nouvelle, prend ses jambes à son coup. Pour quoi faire ? Il ne le sait pas encore. Sur le moment, tout se bouscule dans sa tête. Un seul objectif : prévenir quelqu'un de ce génocide imminent. Mais, vous vous en doutez, la route est longue... Cette histoire, vous l'avez peut-être déjà lue il y a six mois dans le

Le bestiaire d'Oddworld

Dans le jeu, les créatures qui côtoient Abe sont nombreuses. Amies ou ennemies, les voici détaillées :

Les Glukkons : Et leur représentant Molluck. Le crâne étiré à la verticale et un cigare dans la bouche, ils cachent leur corps derrière une tunique sombre. Ce sont les dirigeants des RuptureFarms.

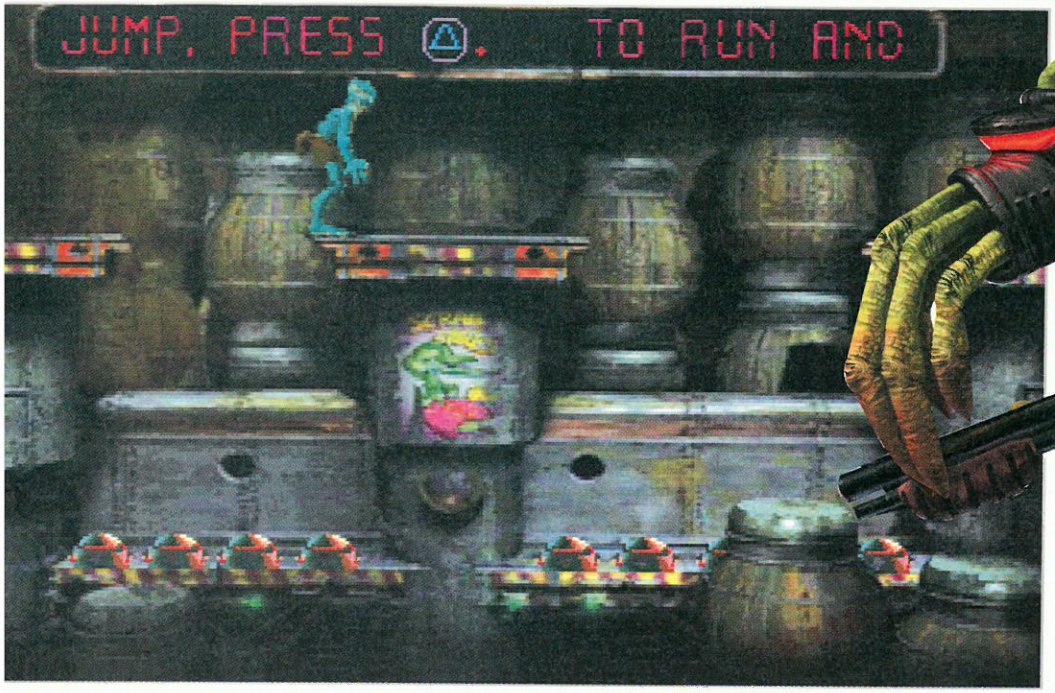
Les Sligs : Soldats des Glukkons, les Sligs sont un mélange de métal (le bas du corps) et de matière vivante (le haut) mais pas forcément pensante. Armés de fusil, ils sont aussi stupides que dangereux.

Les Slogs : Ce sont les chiens de garde bipèdes des Sligs. Ils aboient très fort et ont de grandes dents acérées.

Elum : C'est l'animal de compagnie d'Abe. Un bipède, friand de miel, sur lequel Abe peut monter pour sauter par-dessus des gouffres par exemple. Attention, l'Elum est très têtu.

Les Paramites : Ces araignées vertes de la taille d'un berger allemand ne se déplacent jamais seules. Carnivores, elles n'attaquent que si la personne leur tourne le dos (les fourbasses !).

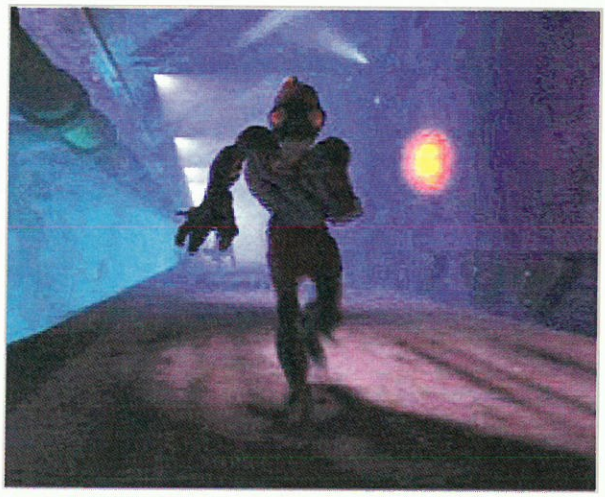
Les Scrabs : Mi-scorpions, mi-centaures, les Scrabs sont des bestioles à éviter à tout prix. Agressives, elles ne tolèrent aucun intrus sur leur territoire, pas même l'un des leurs...



magazine que vous tenez entre les mains. C'est la trame de L'Odyssée d'Abe, un jeu qui nous a fait craquer au premier regard. Les raisons ? Elles sont multiples et variées. Cela commence par le personnage central, un héros chétif qui parle en temps réel, chante pour envoûter ses ennemis, court, saute et chevauche Elum, bipède bête comme ses pieds, tout ça pour sortir de situations invraisemblables. Ensuite, l'univers dans lequel il évolue est une pure merveille de beauté et d'originalité. Graphisme fin et détaillé, coloré et étrange (Oddworld signifie «monde étrange» en anglais). Un monde vivant, aussi, composé de bestioles aux mœurs qui leur sont propres. Ainsi, les Paramites se déplacent en groupe et n'attaquent le visiteur que si celui-ci leur tourne le dos...

En bref : génial !

G-é-n-i-a-l. En six lettres et sans prendre de risques, c'est ce que nous pensons de cette odyssée hors normes. Saluons au passage l'effort des géniteurs, Lorne Lanning et Sherry McKenna, les dirigeants d'Oddworld Inhabitants. Deux pros issus de l'industrie du cinéma et des effets spéciaux qui ont transformé un désir et un rêve en réalité. Suffisamment rare et exceptionnel pour être mentionné. 100 % pur fun, L'Odyssée d'Abe sera sans conteste l'un des produits phares de la rentrée. On sait par ailleurs que quatre suites à ce jeu de plate-forme/aventure/réflexion sont au programme. D'où cette question légitime : parviendront-ils à faire mieux ?



Roger Cambouis. A 32 ans, il était simple mécano

Il devient riche, grâce à sa

ocean

MICROPROSE

Distribution exclusive ECUDIS

u garage de Saint-Boudu-le-Vieux...

Incroyable !

beau et célèbre PlayStation.

Hier encore, la vie de Monsieur Cambouis était au point mort.

Aujourd'hui, il est passé à la vitesse supérieure parcourant la longue route qui mène au sommet de la gloire à la vitesse d'un supersonique. Une réussite fulgurante décrochée à force de longues soirées solitaires passées aux commandes de Transport Tycoon. Un jeu si prenant, avec ses somptueux décors 3D, que sa femme délaissée a fini par le quitter. Un jeu si subtil, avec sa multitude de combinaisons stratégiques, que sa mère abandonnée a fini par le renier. Un jeu qui dure si longtemps, grâce à ses options entièrement configurables, que même son chien désespéré a fini par quitter le foyer n'emportant que sa gamelle. A l'arrivée, Roger Cambouis est terriblement seul, peut-être, mais immensément riche.

Transport Tycoon

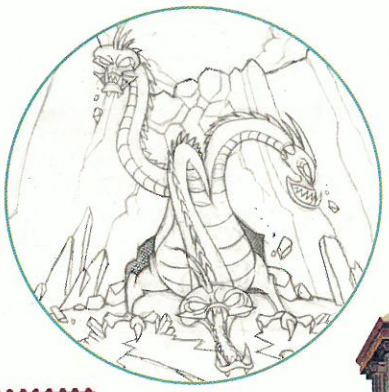
Votre PlayStation vous donne le pouvoir

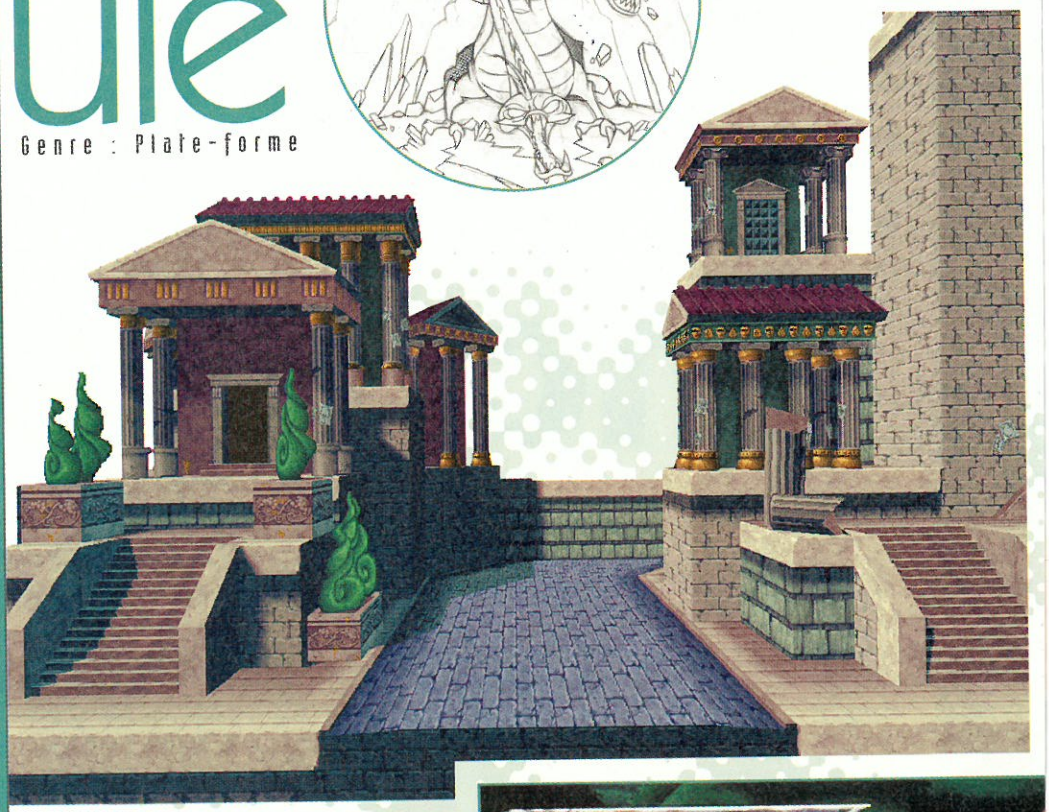
Par Benjamin Janssens

Hercule

Editeur : Disney - Interactive
Disponibilité : Novembre 1997
Genre : Plate-forme

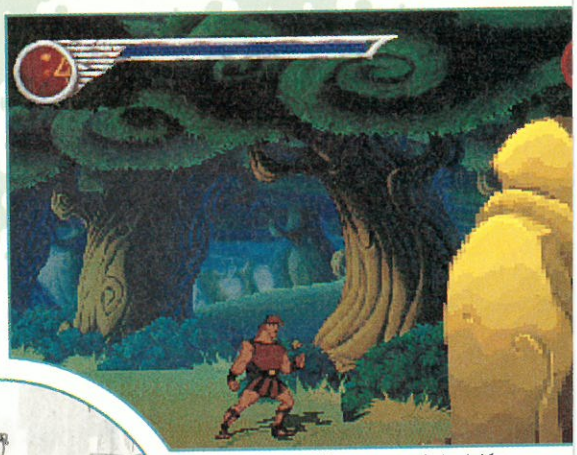
Après l'Indienne aux yeux en amande et le bossu amateur de clochers, c'est au tour du demi-dieu Hercule de faire ses preuves sur grand comme sur petit écran. Cette fois cependant, l'adaptation du long métrage animé s'effectue sur consoles 32 bits, Disney Interactive ayant enfin décidé de tenter sa chance sur ce créneau. A tort ou à raison? La réponse en sept lettres.





H comme Hercule

Et oui, qui est Hercule? Chacun sait qu'il s'agit d'un demi-dieu, dont les aventures remontent à l'Antiquité. Mais en grattant un peu, on s'aperçoit qu'Hercule est, en fait, un gamin qui n'a pas eu beaucoup de chance dans sa petite enfance. Jugez plutôt. Né de l'union d'un dieu (et quel dieu, puisque ce n'est autre que Zeus lui-même !) et d'une charmante déesse du nom d'Héra, Hercule suscite la jalousie dès ses premiers balbutiements. De la part de qui, de quoi? Du dieu des Enfers, Hadès... Bref, rien à voir avec le mythe original, mais il fallait bien faire du spectacle.



Les niveaux en 3D, avec une vue de dos du héros, sont très réussis. Pas de clipping, des zooms parfaits, une ambiance sonore progressive en fonction des éléments qui interviennent, et des effets de perspectives soignés sont au programme.

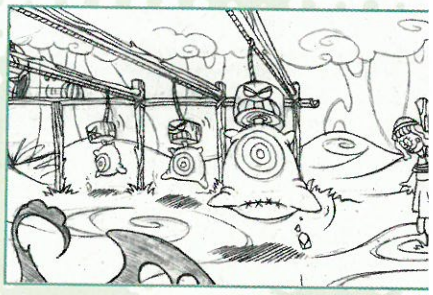
E comme Epoque

Hadès, donc. A l'époque, ce vilain très puissant (au visage mangé par des flammes bleues dans le dessin animé) fait appel aux pouvoirs des trois Parques, ces sorcières hideuses qui se servent d'un œil pour voir passé, présent (ça, c'est pas encore trop dur !) et futur. An-

Voici le premier niveau. Un niveau d'entraînement servant à tester les réflexes d'Hercule et du joueur.

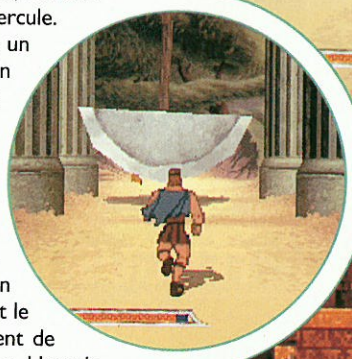
Un jeu de plate-forme et d'action pour jeunes... et moins jeunes !

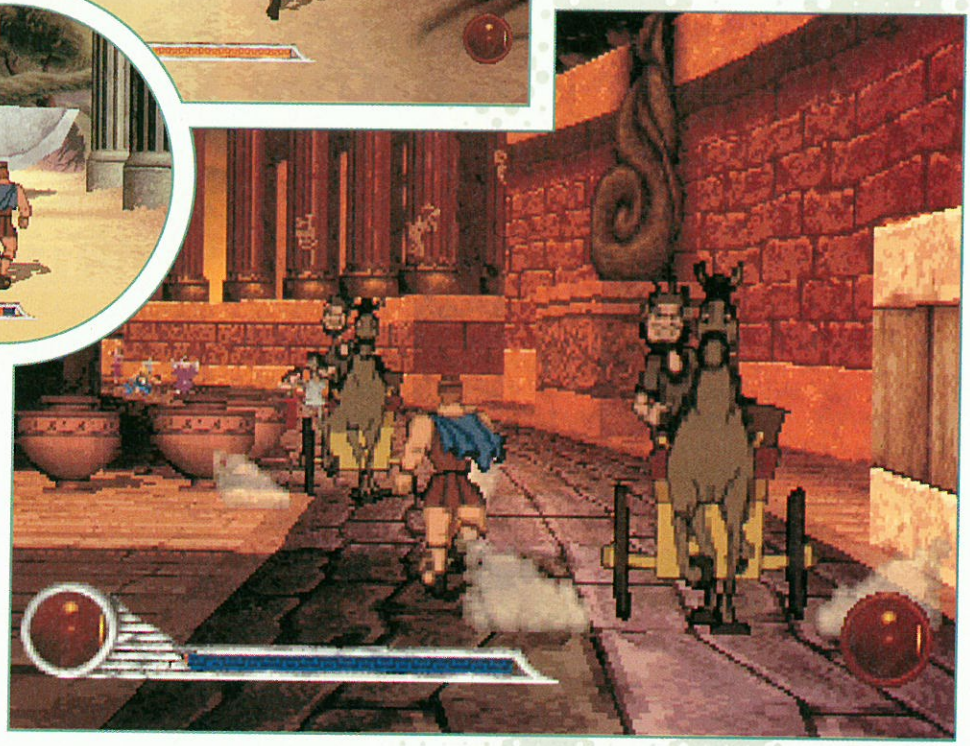
cêtres d'Elizabeth Tessier (la voyante du défunt François Mitterrand), les Parques prédisent à Hadès que s'il laisse vivre Hercule, il s'en mordra les doigts. Pourquoi, pour qui? Parce qu'Hadès veut s'emparer du Mont Olympe et qu'Hercule, une fois adulte, risque bien de faire échouer ses plans...



R comme Rififi

Ainsi, Hadès envoie ses sbires, Peine et Panique, kidnapper le pitit'Hercule. Sa fourberie le pousse, lui, un dieu, à transformer le divin enfant en un simple mortel qui, par définition, est... mortel. Mais, comme l'affirme la légende, il conserve une force surhumaine. Perturbé (il ne fera pas l'armée, car c'est un P4 !), l'enfant grandit pour devenir un beau jeune homme. Le film et le jeu commencent ici. Conscient de son potentiel et de ses origines, Hercule veut se faire un nom. Il souhaite devenir un héros, car qui dit héros, dit demi-dieu... Il y a, comme qui dirait, du rififi dans l'air.





C comme Comédie

Au regard des premières images tirées du film comme du jeu, Hercule succède plus que dignement aux deux précédentes productions des studios Disney. Le beau jeune homme à la crinière blonde devrait vite faire oublier Pocahontas et Quasimodo. N'ayons pas peur des mots : ce que nous avons vu laisse supposer un dessin animé et une déclinaison interactive de la trempe d'Aladdin. "Nous espérons d'ailleurs qu'Hercule provoquera le même engouement qu'Aladdin lors de sa sortie", confie Craig Allen, le producteur du soft. Il est vrai que l'humour omniprésent et souvent décalé, dans le jeu autant que dans le film, fait étrangement penser aux frasques du génie de la lampe.

U comme Unique

Pourquoi devrions-nous croire davantage en Hercule qu'en Pocahontas? Pour de multiples raisons. Primo, lors de sa présentation, la concurrence a applaudi devant le mini exploit réalisé par les développeurs du jeu. Secundo, nous avons également apprécié. Tertio, "Pour la première fois, Disney a conduit en parallèle les conceptions respectives des produits". Ceci explique probablement le fait que l'on ait véritablement eu l'impression de plonger dans un dessin animé interactif d'une grande beauté. Et quatro, certains niveaux sont tout bonnement géniaux...

La route est longue avant d'arriver aux pieds du Cyclope libéré par l'odieux Hadès...

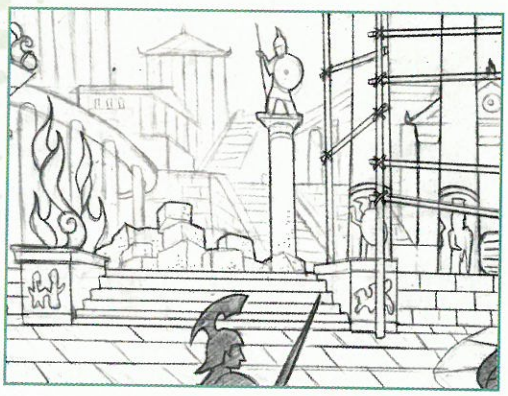
L comme Lyrique

Hercule, un jeu et un film poétiques, oniriques, homériques? Les combats sont assurément épiques. Nous avons littéralement craqué sur bon nombre de niveaux parmi les dix que comprend le jeu. Celui qui montre Hercule en train de couper les têtes d'une hydre en 3D est une pure merveille. Et globalement, les trois ou quatre niveaux en 3D sur terre ou dans le monde d'Hadès, avec une vue de dos du personnage, sont excellents. L'un d'eux catapulte Hercule dans les rues de Thèbes à la poursuite du cyclope qui apparaît au loin. Effets de perspectives et effets sonores d'enfer ! On se croirait vraiment dans le dessin animé.

E comme Evénement

Loin des productions pour 6-10 ans, Hercule devrait être aussi original que passionnant et Walt Disney compte séduire les jeunes... et les moins jeunes. Un pari difficile qui, au regard des premières images du jeu, semble pourtant plutôt bien engagé. Il ne reste qu'à attendre la suite des événements.

Dans les rues de Thèbes, l'effet de profondeur dans les décors est saisissant. Le joueur va pratiquement où il le désire et rencontre des autochtones au look peu commun, dotés d'une intelligence propre.



LE "TAMAGOTCHI" fait des petits !

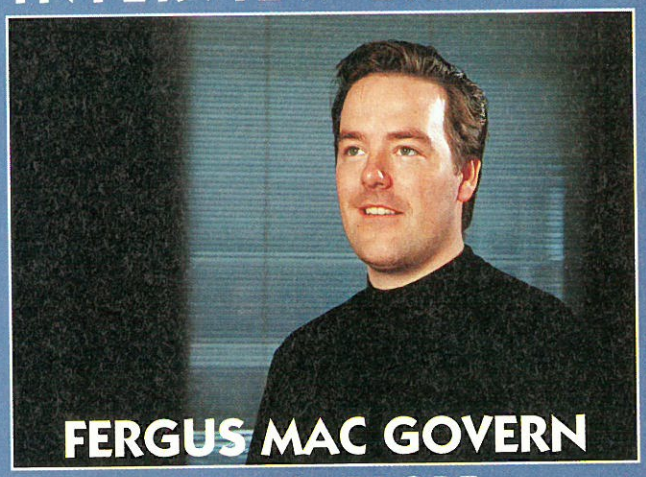
Nul besoin de présenter le "Tamogotchi", ce petit jouet en forme d'œuf aplati pourvu d'un écran à cristaux liquides, qui permet de jouer les parents d'un animal virtuel, et qui connaît un succès colossal au Japon et maintenant en France. Désormais, grâce au clônage industriel, il y a mieux ! Le "Nekotcha" est arrivé avec encore plus de fonctions ! A vous de soigner votre petit "chat", en le nourrissant (lait et poissons), le soignant (pansements, piqûres et médicaments), et même en l'amenant à l'hôpital s'il est blessé ! A noter qu'un jeu Sony devrait voir le jour en septembre sur PlayStation appelé "My Angel", il faudra cette fois éduquer un bébé humain... Ce sera enfin l'occasion de se prendre pour des parents responsables...
Prix public constaté : 99 FF. Disponible chez Game Station à Parix Xe.

RUSH

Acclaim perd la tête

Le président directeur général d'Acclaim, Jim DeRose a démissionné. A l'heure où le groupe est sur le point de sortir des titres attendus comme Forsaken, Batman et Robin et d'autres, voilà que monsieur DeRose dit poursuivre de nouveaux intérêts! C'est Gregory Fischbach qui assume ses fonctions depuis le 9 juin, et qui lui souhaite de réussir dans ses futures entreprises. C'est ça, le tact !

INTERVIEW EXPRESS



FERGUS MAC GOVERN
PDG de PROBE

Fergus Mc Govern fait partie des vieux routards du jeu vidéo. Aujourd'hui premier actionnaire d'Acclaim et P-d.g. de Probe, cet Américain a toujours bon pied bon œil! Et pour cause, il a beau être jeune, le jeu vidéo ça le connaît! Il nous livre ici quelques unes de ses idées sur l'aspect actuel du marché, ainsi que ses projets chez Probe qui développe sur tous les standards :

PM : Avant tout, pourriez-vous nous décrire succinctement quelles sont vos responsabilités au sein de Probe, votre travail...

FMcG : Well, j'ai commencé par fonder Probe avec un ami qui n'est plus avec nous aujourd'hui. Je suis le fondateur et le propriétaire de Probe... et aussi un des principaux actionnaires d'Acclaim New York. Je suis Managing Director, et conduit tous les projets en développement pour Probe. Enfin, au sein d'Acclaim, j'entretiens les relations entre les différentes équipes de développement, pour que nous puissions travailler ensemble et faire aboutir des projets de plus en plus intéressants. J'ai maintenant 31 ans, et cela fait à peu près 14 ans que je développe des jeux !

PM : Quelle est votre opinion sur les récentes évolutions du marché, le boom PlayStation, les difficultés des autres constructeurs ?

FMcG : Le marché évolue rapidement, et je pense que Sony a fait du très bon travail, dénichant des nouveaux développeurs, et permettant de passer rapidement aux techniques 32 bits et la 3D. Grâce aux nouvelles techniques, à la FMV (Full Motion Video : les cinématiques), les développeurs ont aujourd'hui la possibilité de créer ce qu'ils ont toujours rêvé de voir dans un jeu.

PM : Quels sont, pour finir, les principaux jeux qui ont influencé votre travail, qui vous ont le plus marqué, et quelles sont les tendances actuelles de votre travail?

FMcG : Le premier jeu, c'était je crois en, voyons, 1982... J'entrais dans un magasin, et je me suis dit pour la première fois "Waow! comment ils ont fait?", c'était Knight Lore (NDLR : Un jeu en 3D isométrique sur Amstrad CPC) ; puis vint Alien 8 par Rare. Mais tout a évolué bien sûr, et les shoot'em up d'antan ne sont plus au goût du jour... Ce qui nous influence avant tout, ce sont les possibilités offertes par les nouvelles machines et le but, actuellement, c'est d'en avoir pour son argent... Nous voulons être sûrs que les gens, lorsqu'ils dépensent près de 500 francs pour un titre, ont vraiment du plaisir, qu'ils entrent dans le jeu, découvrent un univers de plus en plus réaliste... La tendance, c'est que le jeu vidéo chez soi doit devenir aussi stimulant qu'une séance de cinéma... et c'est ce que nous essayons de faire à chaque nouveau projet !

Propos recueillis par Grégory Szriftgiser

RESIDENT EVIL : DONNEZ DU SANG NEUF A VOTRE PLAYSTATION.

JOYPAD 100%

CD CONSOLES 6/6

PLAYMAG 96%

PLAYSTATION MAGAZINE 5/5

PLAYER ONE 96%

CONSOLE + 95%

Pack Spécial

Votre console manque de vitamine ? Redonnez-lui un coup de fouet avec le Pack Spécial Resident Evil : comprenant, non seulement le meilleur jeu de la galaxie, mais aussi une carte mémoire 15 blocs et des stickers repositionnables pour personnaliser votre console. Votre PlayStation va vraiment reprendre vie à sang pour sang ! Mais dépêchez-vous, c'est une série limitée, les zombies n'attendent pas.

3615 VIRGIN GAMES*

08 36 68 94 95*

Astuces, infos, cadeaux.

*2,23F la minute

PlayStation

CAPCOM®

Virgin INTERactive

http://www.virgininteractive.fr

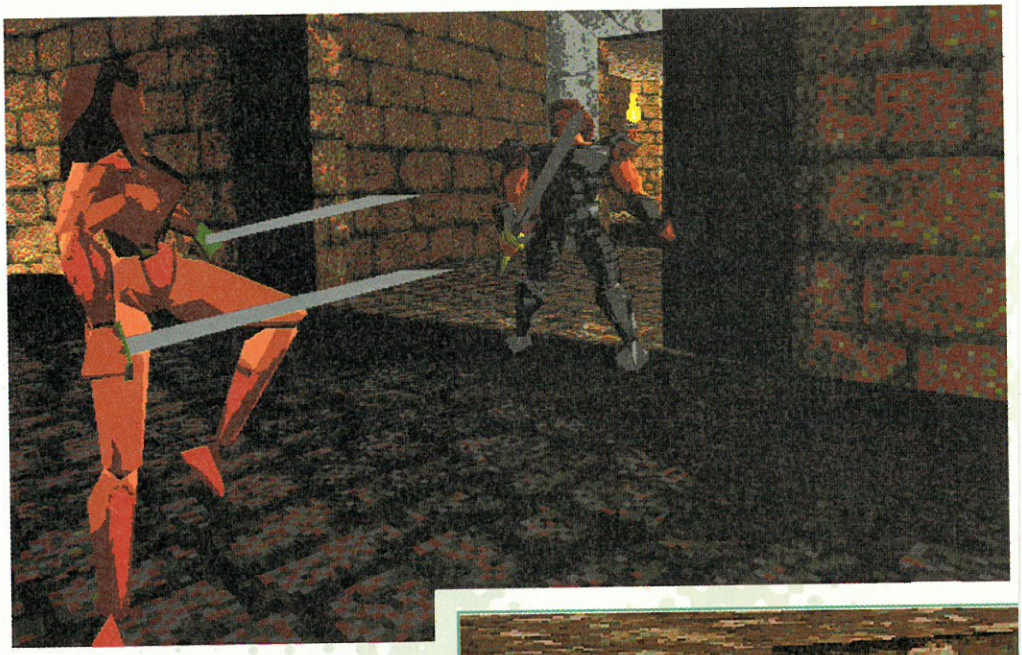
© Capcom Co., Ltd. 1996 © Capcom U.S.A, Inc 1996. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of Capcom Co., Ltd. Capcom is a registered trademark of Capcom Co., Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment Europe (Ltd). Virgin is a registered trademark of Virgin Entreprises Ltd. PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Entertainment Inc.

Par Benjamin Janssens

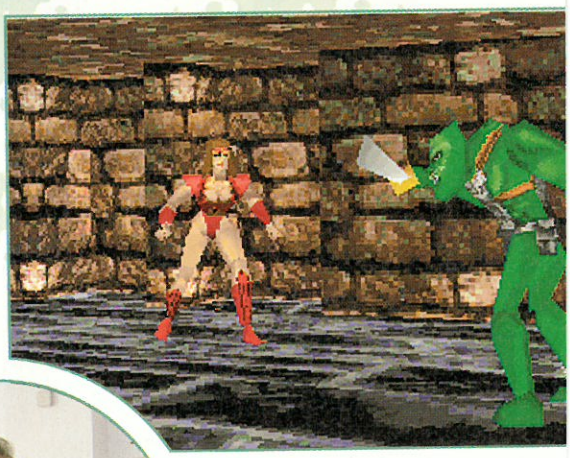
Deathtrap Dungeon

Editeur : Eidos
Disponibilité : septembre 1997

«Je suis un enfant de 47 ans à l'imagination et à l'humour tordus.» Qui suis-je ? Patrick Poivre d'Arvor ou Bruno Masure ? Ni l'un, ni l'autre. Nous ne sommes pas chez La Une Interactive, mais bel et bien chez Eidos. Car l'auteur de cette phrase, cet homme d'un certain âge qui a transformé sa passion en business lucratif n'est autre que Ian Livingstone, l'un des dirigeants d'Eidos PLC dont découle Eidos Interactive. Si vous voulez en savoir plus, rendez-vous aux 1...



1 Pourquoi ce «rendez-vous au 1» ? Parce que monsieur Livingstone est non seulement l'un des décideurs d'Eidos mais il est, en plus, à l'origine de la célèbre collection des Livres dont vous êtes le héros, parmi lesquels se trouve Le Labyrinthe de la Mort, Deathtrap Dungeon en anglais. Pour découvrir les tenants et les aboutissants d'une success story, rendez-vous au 3. Pour vous initier aux plaisirs de Deathtrap Dungeon, rendez-vous au 2.



Arrivé au dernier niveau, vous aurez à combattre trois énormes dragons aux capacités et caractéristiques très différentes.

2 Deathtrap Dungeon sur PlayStation est une adaptation presque fidèle du bouquin sorti en 1984. Le joueur incarne au choix une amazone sexy ou un barbare musclé à la façon de Tomb Raider (vue de dos du personnage). Comme dans le livre, il doit résoudre les énigmes du donjon appartenant au baron Sukumvit et se débarrasser des monstres qui hantent les lieux. Les types d'armes et de monstres vous intéressent ? Si oui, rendez-vous au 7. Dans le cas contraire, rendez-vous au 5.

«Deathrap Dungeon est une adaptation resque fidèle du bouquin sorti en 1984»

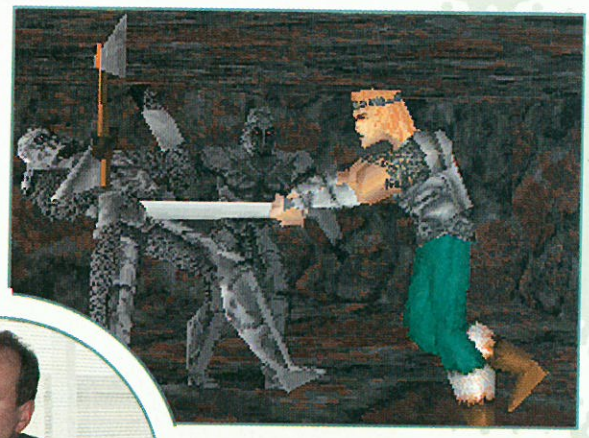
3 «Tout a commencé dans un petit appartement londonien», précise, décontracté, Ian Livingstone, la tête dans les étoiles et les pieds sur terre. «En 1975, Steve Jackson (également auteur de Livres dont vous êtes le héros) et moi avons lancé un magazine du nom de Games Workshop. Contre toute attente, ça a cartonné !» C'est à cette époque qu'il s'initie au tout premier Dungeons & Dragons : «Ce jeu nous ayant fait craquer, nous avons contacté son concepteur, un Américain sans le sou comme nous, pour lui commander quelques exemplaires...» Pour connaître la suite de cette success story, rendez-vous au 8. Pour en savoir plus sur Ian Livingstone, rendez-vous au 6. Pour mieux cerner les activités d'Eidos PLC, rendez-vous au 9.

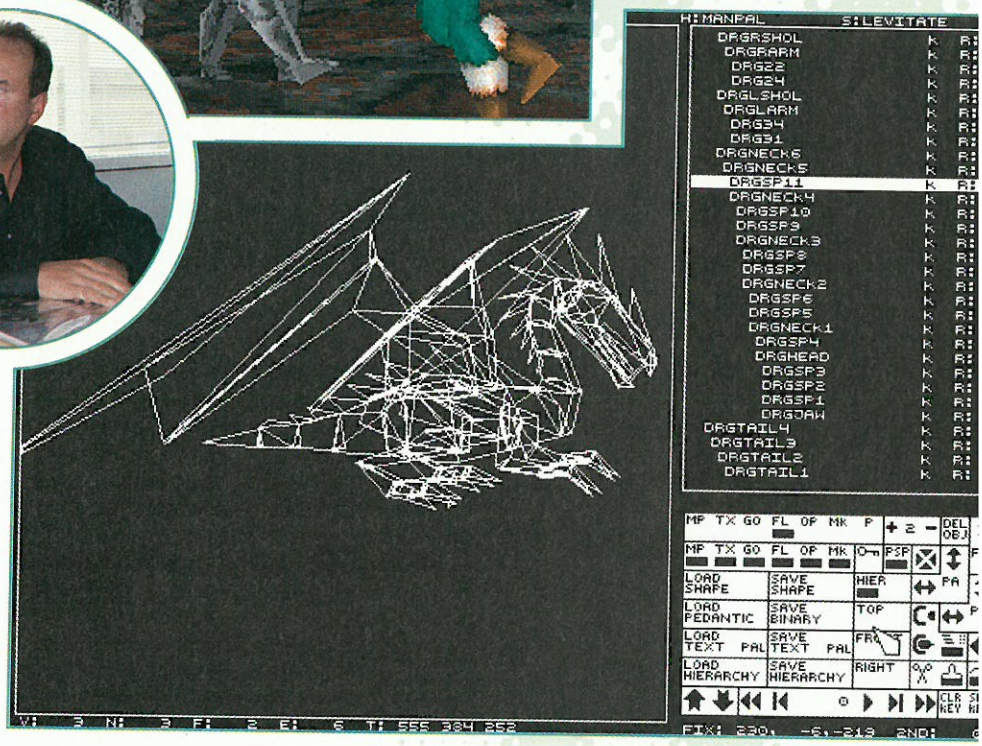
4 «L'épée, une solide large lame, à la main, vous avancez dans la pièce faiblement éclairée. Vous venez de parcourir deux mètres lorsque la porte se referme brutalement. Vous entendez alors un bruit de chaîne. En levant la tête, vous voyez le plafond descendre lentement vers vous...»

5 «Comme dans le livre, le joueur s'efforce d'éviter les pièges laissés au détour d'un couloir ou derrière une porte par le baron Sukumvit.» Contrairement au bouquin cependant, l'action se déroule dans un immense château (10 niveaux et 65 sous-niveaux) et non à l'intérieur d'une montagne. «Outre les pièges, le jeu comporte de nombreuses énigmes à résoudre. Par exemple, le joueur devra à un moment donné récupérer huit pièces d'or pour faire s'abaisser un pont-levis.» Si vous êtes intéressé par les nombreux pièges de Deathtrap Dungeon, rendez-vous au 4.

6 Quels sont les goûts de Ian Livingstone ? «J'adore me mettre à la place des méchants... Mes monstres préférés sont les zombis... Mon livre de chevet est - inévitablement - Le seigneur des anneaux... Mon secret ? Surprendre les gens... Mon ultime désir ? M'introduire dans l'industrie cinématographique et voir, un jour, un long métrage avec Lara Croft pour héroïne... Mon conseil pour terminer Deathtrap Dungeon ? Lire le livre dont il s'inspire...»

7 Si, dans le bouquin, le héros ne se sépare jamais de son épée, dans le jeu, il (ou elle) dispose d'un arsenal varié. «Outre les armes blanches, nous avons inventé six armes au look moyenâgeux aux effets proches de ce que l'on peut voir dans un film contemporain.» Ne soyez donc pas étonné de voir Wulf le barbare se servir d'un lance-roquettes en bois ! «Sans oublier les sorts ! L'un d'eux permet d'ailleurs au joueur d'envoyer un cochon qui explose à la figure de l'adversaire...» Enfin, côté monstres, «du Minotaure aux dragons, en passant par la bête des marais (qui figure en couverture du Livre), le jeu fourmille de bestioles plus agressives et hideuses les unes que les autres.»





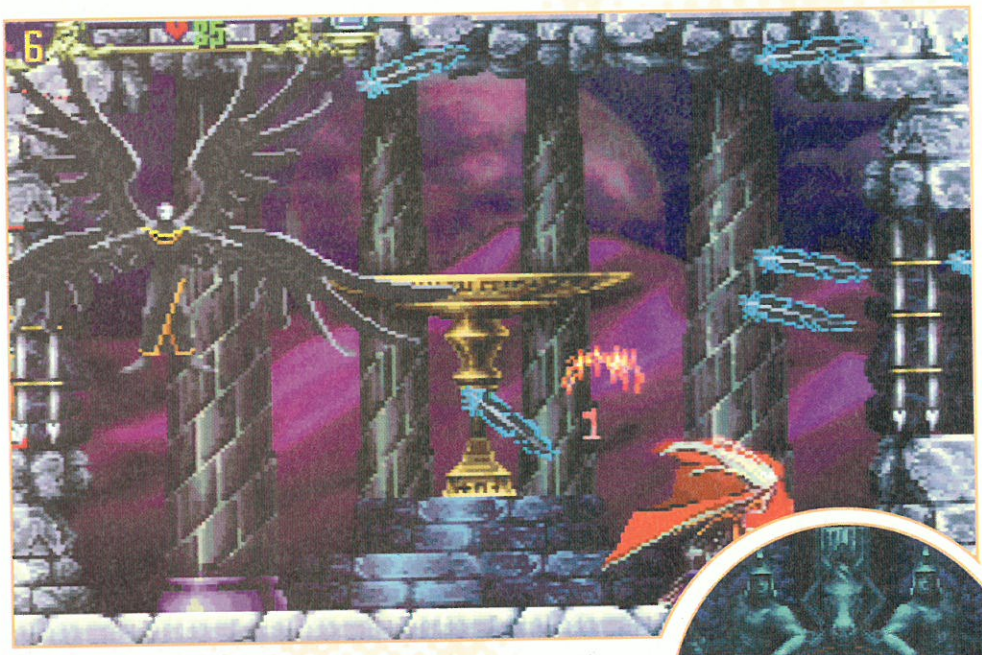
Dans le Labyrinthe de la Mort, la bête des marais est l'une des bestioles à battre. Dans le jeu, l'animal plein de pustules a été modélisé en 3D.

8 Brièvement, en décidant de vendre les boîtes de jeu Dungeons & Dragons par correspondance via son magazine, Ian Livingstone scelle son destin. En 1977, il est propriétaire d'un premier magasin. En 1982, il publie le premier Livre dont vous êtes le héros, Le sorcier de la montagne de feu, qui fait un carton. Au début des années 90, Livingstone vend Games Workshop et s'intéresse aux jeux vidéo via Domark, ancien éditeur dont il devient actionnaire. Domark fusionnera ensuite avec Eidos, société spécialisée dans la compression vidéo. Depuis 1995, Eidos PLC est cotée en bourse...

9 Basé non loin de la City, Eidos PLC comprend plusieurs branches d'activité. Eidos Interactive, on connaît. En revanche, Eidos Technology (spécialisée dans la compression/décompression vidéo et l'imagerie de synthèse), Glassworks (spécialisée dans la réalisation de clips vidéo comme ceux des Spice Girls ou le dernier Michael Jackson) et le label Naked Records (pour les CD), on connaît moins. Manque un pied dans le septième art...

Par Raymond Lebœuf

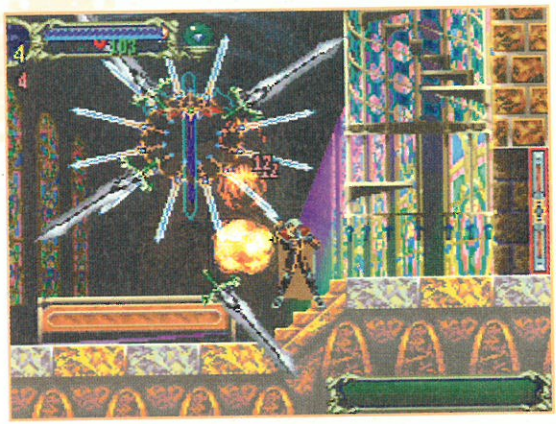
Castlevania, la saga mythique de Konami arrive enfin sur PlayStation ! A mille lieux des préoccupations polygonales actuelles, Castlevania arbore sans complexe un vieux look 16-bits, préférant privilégier le gameplay. Osons !



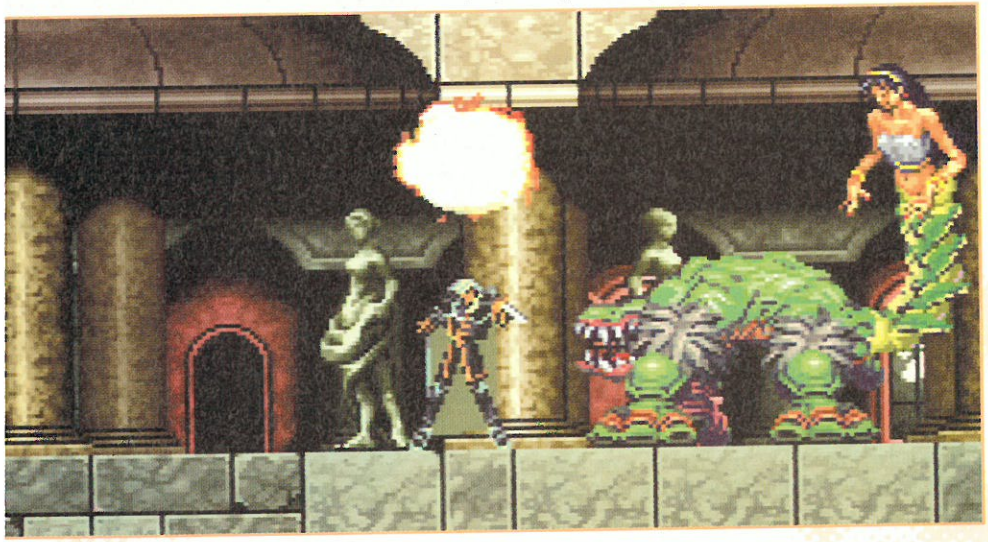
Castlevania

Editeur : Konami - Disponible en septembre 1997

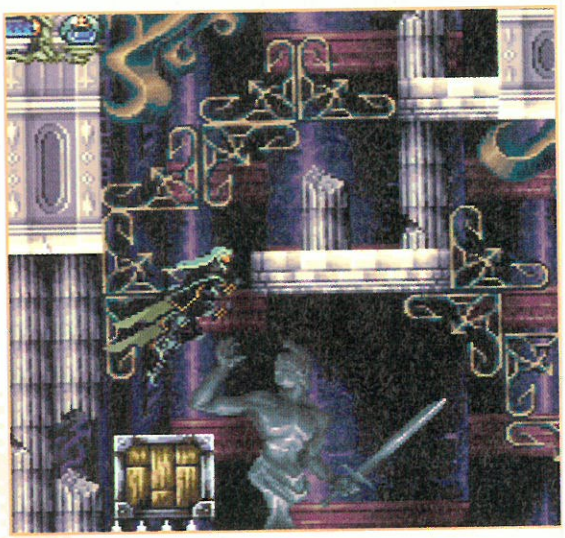
Konami est devenu célèbre en grande partie grâce à la série des Dracula X qui avait à l'époque des 8 bits et des 16 bits, révolutionné le monde de la plate-forme. Cette version 32 bits entièrement réalisée en 2D vous propose donc d'incarner un vampire, Alucard (!), fruit d'une relation tumultueuse entre une humaine et le prince des ténèbres Dracula. En fils indigne et peu reconnaissant, votre noble tâche consistera à occire votre damné de père dans la plus grande tradition des tragédies shakespeariennes ! Si le scénario reprend les poncifs du genre, l'éternel combat du Bien contre le Mal, le jeu inclut désormais des éléments RPG et un côté aventure nettement plus poussé, tout en conservant les éléments qui ont bâti la réputation légendaire de la saga : des niveaux gigantesques, des ennemis variés et de la plate-forme intelligente.



Des boss coriaces qui mordent et qui font mal comme au bon vieux temps !



Vous devrez affronter les hordes du chaos avant de pouvoir commettre votre parricide !



Un savant dosage d'aventure et de plate-forme.

War Gods

PC CD

LE COMBAT DES DIEUX

PlayStation

Williams

3615 GT INTERACTIVE*
Ligne GT : 08 36 68 14 11*
Infos Astuces Cadeaux

GT INTERACTIVE

DYNASTY WARRIOR

Editeur : Koeil - Disponibilité Europe : Septembre 97

Dynasty Warrior, plus connu sous le patronyme barbare de Sangoku Musou en import, est un jeu de baston mettant en scène 10 "saigneurs" de la guerre (plus trois boss) issus du Japon et de la chine médiévale, tous équipés d'armes blanches qui ne demandent qu'à devenir rouges ! Koei, spécialisé jusqu'à présent dans les jeux de stratégie purs et durs, n'a pas choisi la facilité en décidant de s'attaquer au fief de Namco et plus particulièrement à son seigneur et maître Soul Blade ! Mais Dynasty Warrior ne semble pas s'inscrire dans le même registre, son ambition étant d'offrir aux fanatiques incurables de baston que vous êtes un gameplay beaucoup plus technique et réaliste. Arriver après Soul Blade est un pari difficile, voire perdu d'avance diront les mauvaises langues... Attention, car ce soft dispose d'arguments qui n'ont pas à rougir face à la concurrence : 6 modes de jeu, graphismes en haute résolution et motion capture "plus vraie que nature". Un jeu qui pourrait bien créer une petite surprise lors de sa sortie. On attend, on attend...

Rush

On se débrouille pas mal...

...chez Sony. Le groupe japonais a annoncé les derniers chiffres de vente de la PlayStation : juste 16 millions, à quelques poussières de milliers près sans doute. Parmi ces 16 millions, on en compte 7,5 au Japon, 4,8 aux US et 3,7 en Europe. Si l'on compare avec sa principale concurrente actuelle, la Saturn de Sega, qui tape dans le 8 millions d'unités vendues, on peut dire que Sony se débrouille plutôt bien.

ClayFighter Extreme

Editeur : Interplay - Disponibilité : dernier trimestre 97

ClayFighter est un jeu de combat un peu particulier, puisqu'il met en scène des personnages en "clay animation", technique utilisée pour animer des objets en pâte à modeler! Le concept n'est pas nouveau, un premier ClayFighter était sorti sur Super Nintendo, utilisant la même esthétique générale. Le passage à la vitesse 32 bits semble vouloir lui réussir: Douze personnages particulièrement délirants sont prévus pour le moment, plus quelques autres à découvrir au fur et à mesure du jeu, chacun utilisant des armes débiles comme des poulets en gomme ou des baguettes chinoises... Plus de 30 décors ont été planifiés, sur lesquels le combat devrait pouvoir influer (cassage d'éléments, etc). Le jeu en est à peine à 40% de développement pour le moment, et l'animation toute particulière du titre nécessite encore beaucoup de travail. A l'opposé du réalisme cherché par les titres récents, ClayFighter Extreme pourrait être une petite bouffée d'oxygène dans le paysage de la baston sur PlayStation.

KONAMI®

VANDAL HEARTS™

Le premier jeu de rôle en français sur Playstation

Un jeu passionnant mêlant :

l'action d'un jeu d'Arcade,
l'histoire riche et profonde d'un jeu de rôle,
la stratégie d'une simulation de combat.

- *3 modes de navigation.*
- *18 personnages principaux.*
- *7 groupes de personnages classés en fonction de leurs pouvoirs et de leurs attaques : des archers aux magiciens en passant par les chevaliers...*
- *Multiples tactiques de combat.*
- *Grande variété de sortilèges et maléfices.*
- *Musique envoûtante... la bande originale fait fureur au Japon.*

CONSOLES + : 95 % MEGA HIT

"Vandal Hearts" est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © 1997 KONAMI. Tous droits réservés. "PS" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

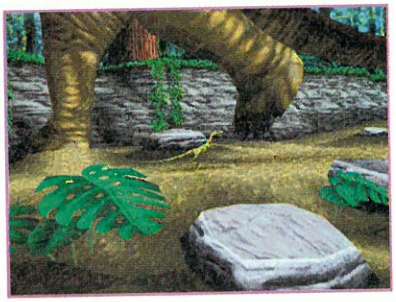
Par Grégory Szriftgiser

Vous connaissez tous Jurassic Park, qui a fait grand bruit lors de sa sortie dans les salles de cinéma. Lost World vous plongera dans ce monde où les dinosaures sont de retour... et énervés !

Lost World

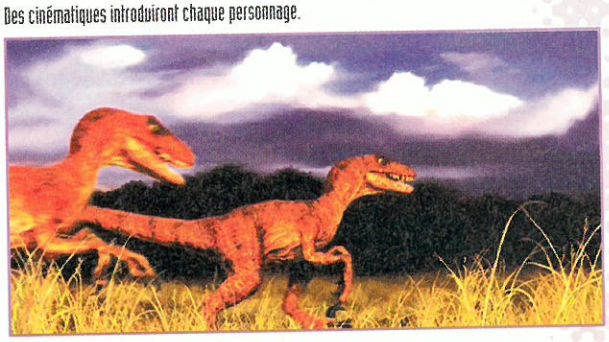
Edit. : Electronic Arts - Dispo en Septembre ?

Des créatures de toutes les tailles vous attendront dans Lost World.



nsion, du suspens... âcher, surtout !

Des cinématiques introduiront chaque personnage.



Plongez dans la peau d'un T-Rex, faufilez-vous dans celle d'un lézard ou fuyez dans celle d'un paléontologue...

Lost World, c'est la suite du film Jurassic Park de Steven Spielberg, un blockbuster qui fait un carton outre-Altantique. Le 5e Elément de Luc Basson a même été enlevé des salles pour faire de la place à ce mastodonte du cinéma qu'est The Lost World. C'est donc le moment de parler du jeu qui en sera tiré, et qui portera le même nom. Il s'agira d'un soft d'action / plate-forme en pseudo-3D... avec des dinosaures tout partout !

Groâr !

Vous pourrez jouer toutes sortes de dinos dans Lost World, du puissant T-Rex au ridicule lézard... Mais aussi, dans certains stages, un chasseur ou encore une paléontologue du nom de Sarah Harding (jouée par Julianne Moore dans le film). Avec des petites scènes FMV introduisant chaque personnage, des espaces peuplés de toutes sortes de créatures, dans des décors de jungle luxuriante, Lost World transmet une ambiance toute particulière. Le meilleur restera sans doute de jouer un T-Rex pour gober des ch'tis humains, mais d'une manière générale, la beauté du jeu et son moteur 3D promettent de le rendre des plus intéressants. Les textures plaquées sur les dinos sont d'un réalisme à toute épreuve, d'autant que 20 espèces différentes se baladent dans cet univers... La musique sera extraite de la bande originale du film, ainsi que la plupart des bruitages des créatures. Ce qui nous donne un jeu relativement varié, grâce aux différents points de vue qui différencient un T-Rex d'un lézard ou d'un petit chasseur. Juste par exemple...

Rush

L'analogique devient réalité!

Le paddle analogique PlayStation s'apprête à débarquer en France. A partir de septembre, la version non-vibrante arrive au prix, tenez-vous bien, d'une manette traditionnelle (199 F), et la version top-classe qui vibre suivra dans le courant 98, sans doute aux environs de 250 F. C'est plutôt une bonne nouvelle : le premier jeu officiel compatible avec cette merveille de technologie moderne s'appelle Explosive Racing ; c'est très chouette et testé dans le numéro que vous tenez dans vos p'tites mains pleines de doigts. Formidable !

STARTER

Le grand Jeu de l'été

08 36 69 27 37

1. Appelle le 08 36 69 27 37*
2. Compose les 7 chiffres de ton code starter
3. Si le scooter démarre, tu as gagné !!!

Gagne un scooter

Roster NEXT GENERATION

en - de 5 Minutes

BONNE CHANCE!

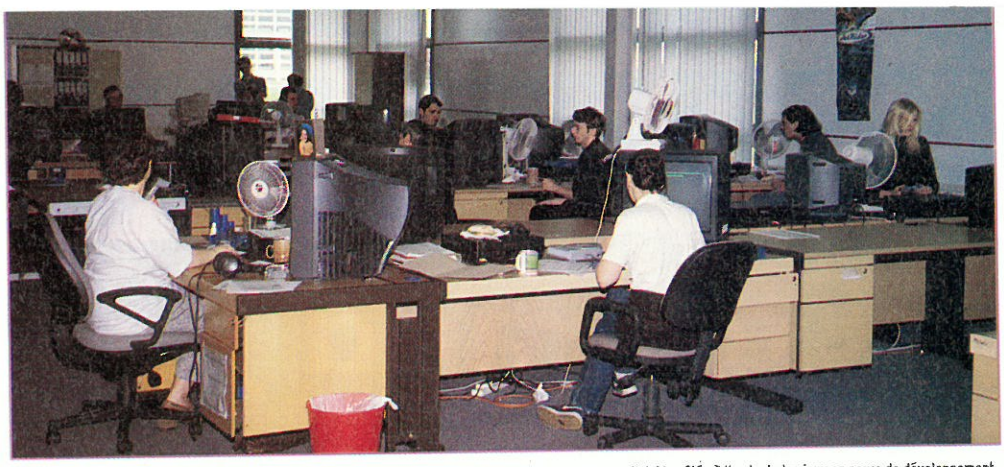
le du jeu déposé chez Maître Caillot huissier à paris - Coût de l'appel 2,23 FtTC/ Mn - Remboursement d'un appel par foyer
eur du scooter 12000 Francs - ESTAL INTERACTIVE RC 4002278640001 1

Un bâtiment sobre et sans fioritures aucune.

Par Nourdine Nini

Q.A. : un univers impitoyable

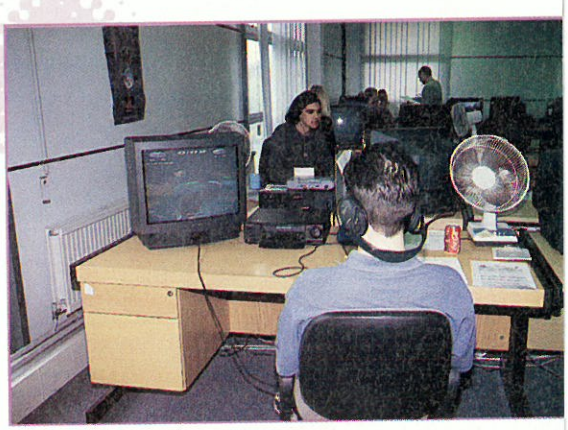
Pour la première fois, des européens non anglophones (c'était nous !) ont été autorisés à franchir les portes mystérieuses du Q.A. à Liverpool, lieu où tous les jeux européens sont testés avant d'être lancés sur le marché. Nous en avons profité pour en savoir plus et interroger Tony Bourne, le responsable de ce département très particulier...



Voici le côté où l'on teste les jeux en cours de développement..

Le Q.A. c'est quoi?

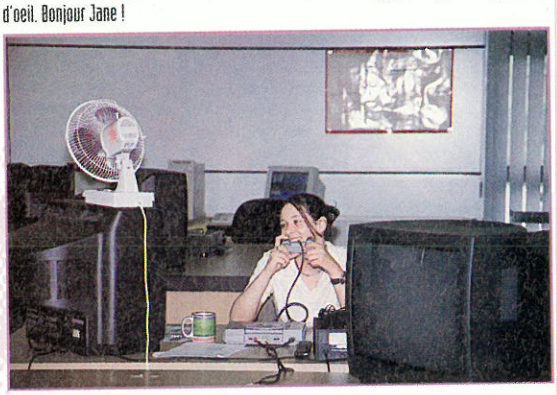
Littéralement, Q.A. signifie Quality Assurance : "Son but premier est de s'assurer que le jeu n'a pas de bug* fatal et qu'il fonctionne parfaitement sur la PlayStation", explique Tony Bourne, manager général. Le Q.A. est situé à Liverpool, ville fortement estudiantine. Tony explique que "le fait d'avoir de nombreuses universités à proximité facilite grandement le recrutement des testeurs. Car nous les voulons plutôt bien instruits, sachant expliquer correctement un problème sur un jeu". A l'intérieur du bâtiment, curieusement baptisé Energetica Building, les locaux sont divisés en deux partie bien distinctes. La première salle regroupe tous les jeux testés en version finale, et dans la seconde les jeux en cours de programmation de TOUS les titres Sony et des éditeurs tiers qui en font la demande, ceci afin de les aider dans le développement. Enfin, tous les CD de démos (plus de 50 par an) sont aussi vérifiés ici.



Il est essentiel de s'isoler [merci le casque !] et de se munir d'une cassette vidéo vierge pour "emprisonner" le bug.

Les tests peuvent durer de 3 mois à 1 an

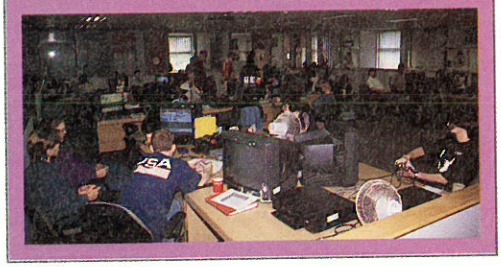
Un déplacement qui, vraiment, valait le coup d'oeil. Bonjour Jane !



Combien de personnes au Q.A.?

"Le Q.A. a été mis en place le 6 juin 1995 très précisément", explique Tony. Pour une qualité encore plus grande des jeux sur PlayStation, Sony a voulu créer ce pôle en Europe. A l'époque, on ne comptait que 14 personnes, mais aujourd'hui, la structure en accueille 50. Elles sont chargées de tester les jeux pour l'Europe, l'Australie, l'Afrique du sud et même l'Amérique du

Ici, tous les tests des jeux en version finale.



"Un jeu sans bug, ça n'existe pas. Jamais."

(Tony Bourne, patron du Q.A. Europe)

sud ! Par comparaison, Tony nous apprend que le Q.A. de l'éditeur Square Soft (Tobal 1 et 2, Final Fantasy VII...) emploie 150 personnes ! "Nous sommes le seul constructeur au monde à avoir un département Q.A. en Europe." Pour vous prouver que les testeurs viennent de tous les horizons, sachez que la moyenne d'âge est d'environ 20 ans. Le plus jeune en a 17 et le plus vieux 43 ! Il y a même 3 filles ! "Elles nous sont vraiment indispensables", ajoute Tony. "D'ailleurs, nous voudrions en avoir plus, mais c'est très difficile. Les filles adorent jouer, mais la grande majorité ne veut pas faire carrière dans le milieu". Si vous êtes partant(e), et bilingue, Tony recherche des testeurs français. Avis aux amateurs(trices)...

Malgré son air grognon sur la photo, Tony Bourne est un être charmant. C'est vrai qu'avec 200 e-mail par jour auxquels il faut répondre, y'a de quoi faire la tronche !

Pour être aussi sexy, Lara Croft a dû subir beaucoup de tests !

Le Q.A., ça fonctionne comment?

"A la réception d'un jeu, on regarde d'abord si toutes les petites phrases légales sont bien présentes sur le CD. Ensuite, on vérifie qu'il est 100 % compatible avec la PlayStation. Viennent après les vérifications purement techniques. On déniche le moindre bug, le plus petit truc qui va à coup sûr gêner le joueur si on le laisse passer" nous explique Tony. Le jeu subit d'abord une série de premiers tests, puis est renvoyé chez l'éditeur pour les "réparations". Des fiches sont alors remplies méticuleusement avec explications des bugs. Les gros titres sont souvent "livrés" à plusieurs testeurs en même temps. La deuxième phase intervient alors avec une autre série de vérifications. Les tests durent de 3 mois à 1 an, cela dépend du type de programme. Et à la question "combien y a-t-il de jeux testés chaque mois", Tony nous affirme qu'il en passe en moyenne 12 par semaine, soit environ 40 par mois pour ce qui concerne les éditeurs tiers. Tous à la recherche d'une seule chose : "l'approval" de Sony, précieux sésame pour lancer son produit sur le marché.

PlayStation Magazine tient à remercier Tony Bourne et toute l'équipe du Q.A. pour leur accueil et leur gentillesse, ainsi que Fleur Breteau de Sony France.

** Bug : erreur de programmation.*

Lorsque l'on a un petit doute, on fait appel à un supérieur hiérarchique pour lui montrer qui ne va pas.

Grâce à l'informatique, on garde une trace de tous les bugs répertoriés sur les jeux.

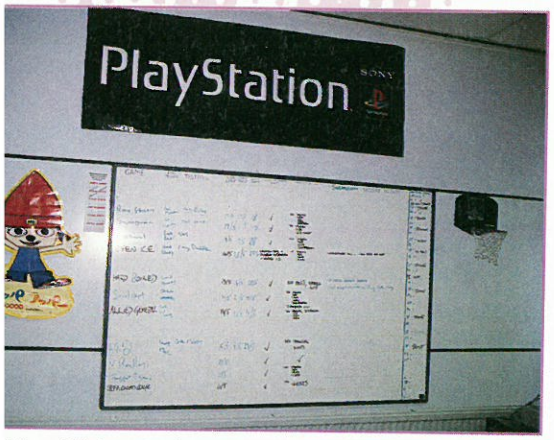
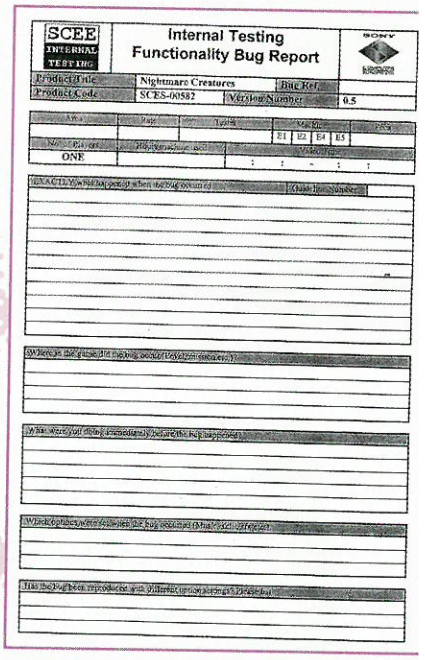


tableau - hello Parappa ! - récapitule les dates d'arrivées des jeux et les noms s testeurs qui sont chargés de les disséquer.

On n'hésite pas à se mettre à plusieurs pour tester à fond les jeux multijoueur.

Il est indispensable de noter tout ce qui peut paraître louche.



SCEE INTERNAL TESTING — Internal Testing Functionality Bug Report — SONY

Product Code	Nightmare Creatures	Bug Ref.	
Product Code	SCES-00582	Version Number	0.5

Area	Page	Type	Severity				
			E1	E2	E3	E4	E5
No. Crash	Reproducible		Checked				
ONE			:	:	-	:	:

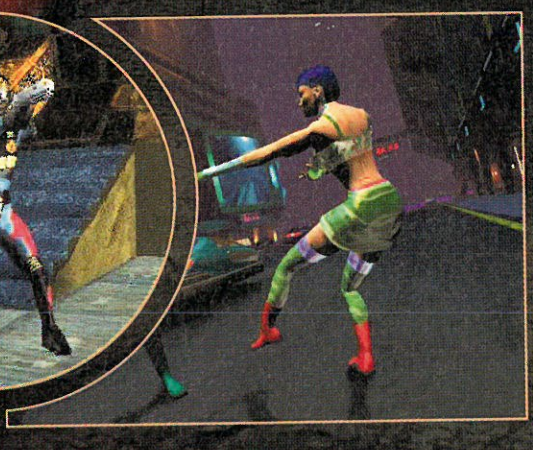
Voici le type de formulaire que les testeurs remplissent pour un jeu interne.

Par Vladimir Sebansky

Omikron Le premier jeu made in Quantic Dream

Editeur : Eidos Interactive
Sortie prévue fin 98

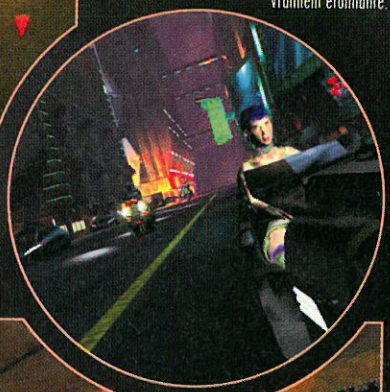
La toute nouvelle équipe parisienne de Quantic Dream vient juste de signer son premier jeu, Omikron, avec Eidos Interactive. Le titre ne sort qu'à la fin de l'année prochaine, mais déjà nous avons sacrément accroché. Premières images.



Omikron est sans conteste un projet ambitieux, diablement alléchant : réussir à mélanger un jeu d'aventure, où le joueur est totalement libre de ses mouvements, et le top du jeu de combat le plus perfectionné. Le tout dans un monde futuriste étrange, où le héros pourra se réincarner en toutes sortes d'autres personnages.

Techniquement, les gars de Quantic Dream ont déjà fait du bon boulot, bien qu'il leur reste de longs mois de développement devant eux : 3D temps réel, personnages en faces déformables, éclairages et ombres complexes, le tout dans un environnement entièrement interactif. Vivement l'année prochaine !

L'expressivité des personnages d'Omikron est vraiment étonnante.



Le jeu se déroulera aussi bien en intérieur qu'en extérieur.

Les villes ont une véritable activité, avec véhicules et passants.

QUI
SE PREN
UN POUL
DE PLEI
FOUET ?

Par Benjamin Janssens

Conquest Earth

La Guerre des Mondes sur PlayStation

Editeur : Eidos Interactive - Sortie prévue pour la rentrée 1997

S'il était toujours parmi nous, H. G. Wells n'aurait pas fait mieux : Conquest Earth est effectivement La guerre des mondes en version interactive. Sur consoles 32 bits, le jeu s'inspire autant de l'œuvre écrite que des nanars des années 50 et 90 (Independence Day en fait - évidemment - partie). Un nouveau type de wargame orchestré par Data Design au sujet duquel voici des précisions.

Eamon Barr aux côtés de son alien fétiche dont le buste a été réalisé grandeur nature. "Il nous a servi pour les séquences filmées présentes dans le jeu. Regardez, il bouge !..."

Galliléo

Sur Terre, il fait beau et les oiseaux gazouillent. Fred a invité ses voisins, les Carnelli, à un barbecue. Il ne se doute nullement que dans quelques heures, lui, sa famille et ses amis seront les hôtes d'une barbecue party inédite. Une fiesta provoquée par l'intrusion inopinée de la sonde Galliléo dans la stratosphère de Jupiter. Ses habitants, n'ayant pas été avertis de son passage, le prennent évidemment très mal. C'est souvent d'un détail que résultent les grandes guerres... A peine arrivés sur notre belle planète, ils saccagent tout. Les bâtiments volent en éclat. Les Nations Unies ont juste le temps d'organiser une riposte dont vous pouvez décider d'être le dirigeant. A moins que vous ne préfériez jouer dans le camp de l'envahisseur...

Qui sont les traîtres ?

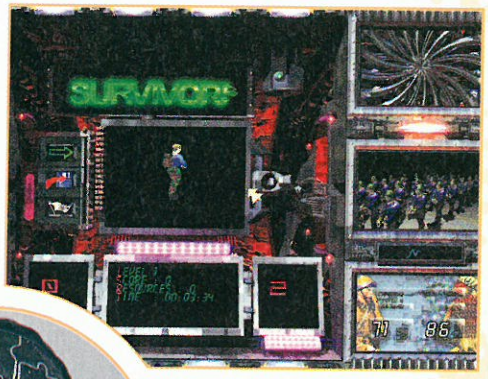
A la suite d'une intro en images de synthèse surprenante qui rappelle beaucoup les séquences chocs d'Independance Day, l'écran menu apparaît et montre deux visages de profil se faisant face, celui d'un humain et celui d'un extraterrestre. Aux commandes des soldats de l'ONU, vous disposez d'un montant en dollars vous permettant d'acheter et de construire des usines d'où devraient sortir tantôt des chars, tantôt des

Dans une petite pièce, le maquilleur s'affaire. Des masques en latex ont été réalisés pour le jeu. Ames sensibles, s'abstenir : l'une des scènes montre effectivement un alien en train d'arracher la peau du visage d'un humain !

Conquest Earth dans les détails

- 60 missions au total (30 chez les aliens et 30 chez les humains),
- 8 types d'infanterie, 7 types d'unités aériennes, 7 types de tanks dont les capacités évoluent au fil du jeu,
- 3 niveaux d'attaque et 3 niveaux de défense (soit une intelligence artificielle plus poussée qu'à l'accoutumée),
- Possibilité de zoomer sur l'action à n'importe quel moment,
- Possibilité de prendre le contrôle des véhicules individuellement,
- Possibilité de définir un itinéraire en courbe,
- L'écran tremble lorsqu'une grosse explosion se produit,
- Une séquence d'intro et des scènes de transition longues et détaillées.

L'équipe de Data Design est allée jusqu à demander la création d'un préservatif alien. Un look pour le moins étrange.



Des graphismes fins et des explosions spectaculaires. Independence Day, le wargame, est arrivé !

avions de chasse. Dans la peau d'un p'tit gris transformé en grand vert pour l'occasion, vous devez à la fois trouver et gérer des gisements de silicon, matériau indispensable aux troupes pour survivre et morpher. Car, la plus grande force des aliens réside dans leur capacité à se transformer et se camoufler tels des Predators. "Leurs fantassins sont équipés de laser, mais s'ils le souhaitent, ils peuvent s'associer pour former un char ou un véhicule volant beaucoup plus mobiles et dévastateurs", précise Eamon Barr, numéro 2 de Data Design. Cool, mais il faut faire vite, car les réserves s'épuisent à une vitesse folle.

FeMeVe et effets spéciaux

Quoi de neuf dans ce wargame ? Outre l'originalité des mises en situation, Conquest Earth dispose d'options qui devraient ravir les amateurs du genre. "Ici, le joueur peut sélectionner en simultané autant d'unités qu'il le désire. Il peut également définir un trajet en courbe à un groupe. En d'autres termes, il n'est plus obligé de suivre un groupe pour le mener d'un point à un autre. Enfin, l'utilisateur définit le type d'attaque souhaité suivant un panel assez large. Il peut attaquer de front ou choisir d'envoyer des éclaireurs assistés à quelques mètres en retrait par des troupes puissantes, encercler l'ennemi ou se servir de véhicules motorisés pour l'espionner (un petit écran s'incruste dans l'écran principal pour voir ce que voit l'espion), etc. "Sans oublier les séquences cinématiques qui mêlent images de synthèse et film live. Nous avons d'ailleurs tout filmé sur place, confiait Eamon. Notre maquilleur s'en est donné à cœur joie..." Comme nous le constaterons très bientôt.

L'écran menu montre un humain et un alien se faisant face. Dans quel camp allez-vous combattre ?

QUI A NITROU A SES TROUSSES

WRECKIN' CREW
DRIVE DANGEROUSLY

Par Grégory Szriftgiser

Pandemonium ! 2

Editeur : Crystal Dynamics - Disponible en Octobre-Novembre 1997

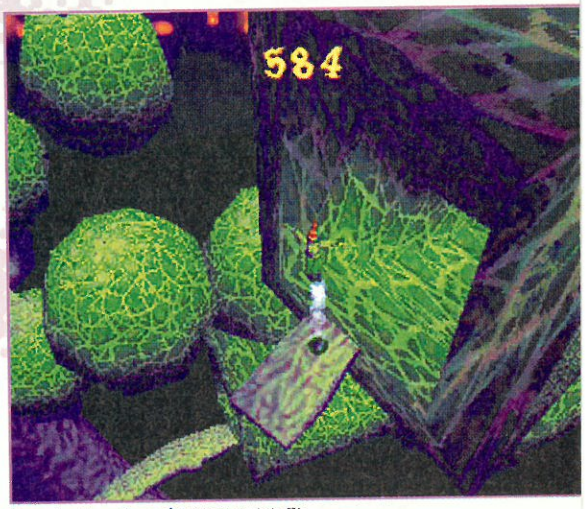
Construit sur le modèle du premier, Pandemonium! 2 devrait inclure plus de power-ups et des niveaux encore plus beaux !

Le bouffon et la jeune fille sont de retour, sans aucun doute après une nouvelle boulette. Ce que nous réservent leurs nouvelles aventures n'est pas encore connu...

Crystal Dynamics a trouvé l'inspiration... Avouez que développer une suite à Pandemonium! était une bonne idée ! Les deux gaffeurs de Fargus - toujours secondés par la poupée bâton Sid - et Nikki, la protégée du magicien sont donc de retour. Reprenant le principe de jeu de plates-formes du premier, en pseudo-3D, Pandemonium! 2 va sans doute faire plus d'un heureux.

Peu de détails

On a peu de renseignements au sujet des innovations qu'apportera cette nouvelle mouture. Les angles de caméra tordus, l'habileté au paddle et les personnages seront toujours au programme, mais Nikki a été relookée pour passer d'un aspect de jeune fille à celui d'une femme sexy, et l'on ne s'en plaindra certainement pas. Pandemonium! 2 disposera d'un nouveau système de bonus : plus vous collecterez de power-ups, plus vous pourrez obtenir de mouvements spéciaux, qu'il faudra acheter pour vous aider dans cette nouvelle quête. La musique sera résolument inspirée de titres jungles techno, ce qui, si elle est de la qualité du premier, devrait faire une bande-son excellente. C'est à peu près tout ce qu'on a comme détails au moment où j'écris ces lignes, mis à part les photos que vous pourrez admirer sur cette page ! On vous tient au courant, bien entendu, dès qu'on a du neuf.

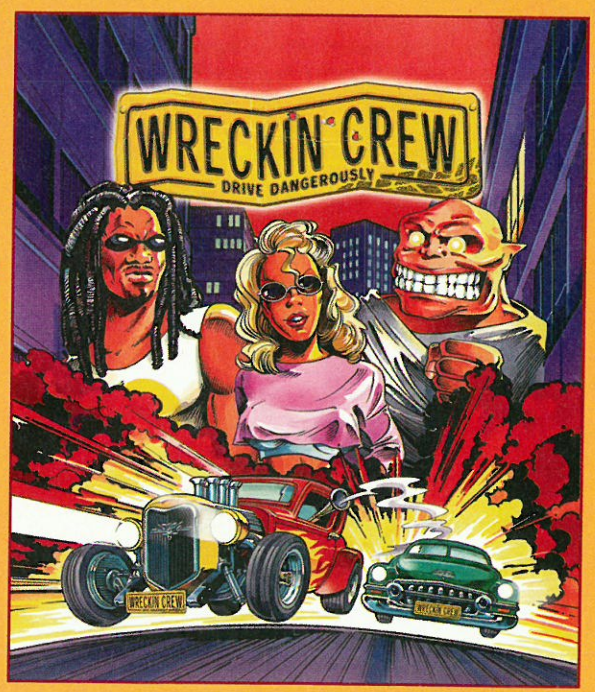


Les angles de vue bizarres sont toujours de la fête.

Des pièges tordus, très oniriques, comme cette mâchoire gigantesque, vous attendront à chaque niveau.

Un boss très impressionnant: les autres le seront aussi, à n'en pas douter.

KENNY LEVITZ PERCUTE DE PLEIN FOUET UN POULET, TANDIS QUE LADY BIRD TENTE D'ÉCHAPPER AUX BOUTEILLES D'ACIDE DE DR NITROUS. ET VOUS ?... AU FAIT, LES CLÉS SONT SUR LE CONTACT !



* UN JEU DE COURSE TRÈS CARTOON !
* 8 PILOTES AVEC DES MOUVEMENTS SPÉCIAUX DÉLIRANTS, DANS DES BOLIDES À VOUS COUPER LE SOUFFLE .
* 5 ENVIRONNEMENTS : DES GRATTE-CIEL DE NEW YORK AUX PISTES D'AUSTRALIE.
* PLUS DE 1300 OBJETS QUI INTERAGISSENT DANS LA CURSE.
* 3 MODES DE COURSE DIFFÉRENTS.
* DES FIGURES ÉPOUSTOUFLANTES: TURBOS, DÉRAPAGES, SAUTS, CASCADES...

CONSOLES+: "UNE COURSE HALLUCINÉE OÙ LE FUN EST MAÎTRE".

BIENTÔT DISPONIBLE SUR PLAYSTATION ET CD-ROM PC.

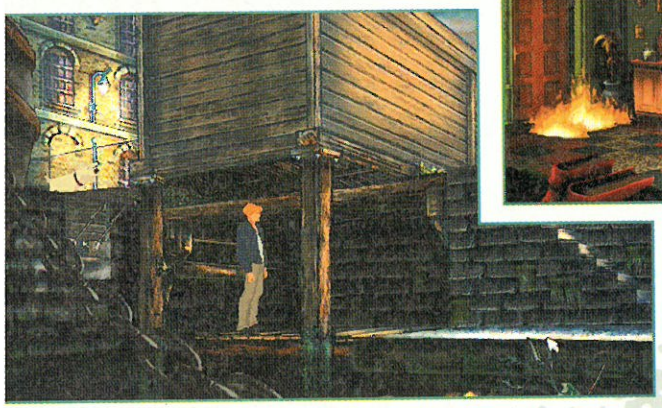
...LA COURSE D'ARCADE NOUVELLE GÉNÉRATION.

est une marque déposée de Telstar Electronic Studios Ltd. © 1997 Telstar Electronic Studios Ltd. Tous droits réservés.

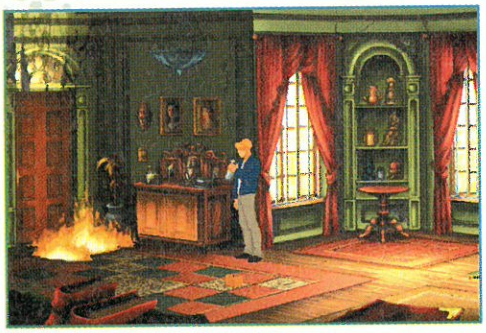
Broken Sword 2

The smoking mirror

Editeur : Revolution Software - Disponibilité : 1er trimestre 98



Voici le deuxième grand jeu d'aventure de Revolution, ce qui n'est pas un hasard puisque, entre bien d'autres choses réalisées sur PC, la société de Charles Cecil (un quadra au physique mâtiné de Phil Collins et de Derek Jacobi) a déjà élaboré les Chevaliers de Baphomet sorti en août dernier. Au programme de la seconde partie, on découvrira de nombreuses améliorations techniques : on pourra trouver, pêle-mêle, un anti-aliasing autorisant les sprites à se fondre d'une bien belle façon dans les décors ; un nouveau moteur de jeu gérant les transparences (sur 16 niveaux), permettant ainsi des effets du meilleur goût lorsque les protagonistes passent dans l'eau, la fumée, ou derrière du verre. On nous promet aussi un scénario bien tordu à vous en couper la chique (les dialogues interminables présents dans le premier volet ayant été réduits de moitié pour privilégier la quête et les énigmes). Broken Sword 2, The smoking mirror emmènera nos deux copains (dont une fifille) de l'Espagne à l'Amérique du sud pour une quête qui nous fera découvrir toutes les merveilles de la civilisation Maya, que nous ne connaissons, après tout, que pour ses élévations religieuses en forme de pyramide ainsi que ses bourritos au lézard.

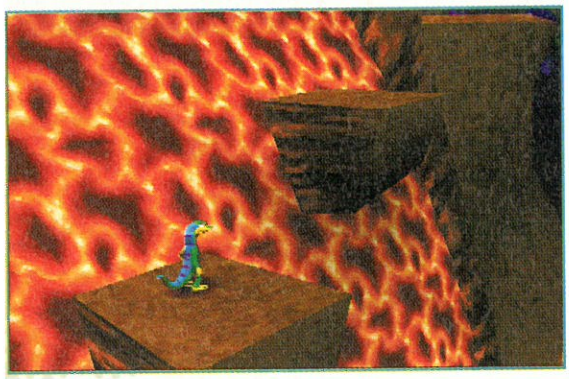


Photos tirées de la version PC actuellement en préparation.

RUSH

7 rouge, impair et manque

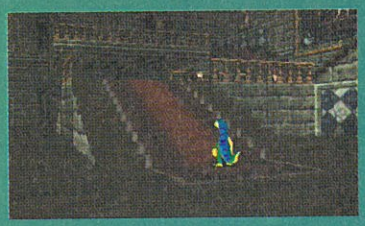
Vous avez toujours rêvé de flamber à Las Vegas, mais le billet d'avion est un peu cher. Vous avez toujours voulu lancer les dés sur le tapis vert, sourire jusqu'aux oreilles, avec un belle plante à vos côtés. Mais vous n'avez que deux dés en bois, et un cactus sur la table du salon. Virgin va vous dépanner! Ça s'appelle Golden Nugget, et il s'agit bel et bien d'une simulation de Casino, comprenant 16 jeux, avec des graphismes 3D inspirés d'un casino 4 étoiles de Las Vegas ! La classe !



Gex 2

Editeur : Crystal Dynamics
Disponibilité : Automne 97

Gex, le petit reptile visqueux, prépare son come- back sur PlayStation. Exit la 2 D ! Ce deuxième épisode entièrement réalisé en 3D temps réel proposera 7 niveaux gigantesques parodiant les plus grandes productions hollywoodiennes (Jurassic Park, James Bond, etc.), ainsi qu'une liberté totale de mouvement à la manière de Tomb Raider ! Le design général du jeu est proche du style graphique de Pandemonium. Gex dispose de nombreux mouvements et d'animations très cartoon. Il peut effectuer un double saut en s'aidant de sa queue, se rétablir d'un saut un peu "just" en déployant sa langue " caméléonesque" et grimper le long des murs. Enfin, un système astucieux de caméra mobile permettra au joueur de modifier les angles de vue en cours de jeu. Pour l'instant, Gex 2 n'en est qu'aux balbutiements de son développement, cependant, la qualité du moteur 3D et l'architecture des décors laissent présager de grandes choses. La plate-forme bouge sur PlayStation !



ELECTRONIC ARTS™
en association avec: BLIZZARD ENTERTAINMENT

LA REFERENCE EN MATIERE DE JEUX DE STRATEGIE ARRIVE SUR CONSOLE.

PREPARE-TOI A LA GUERRE !

PlayStation

WARCRAFT II THE DARK SAGA

Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. The Dark Saga, WarCraft et Blizzard Entertainment sont des marques ou des marques déposées Davidson & Associates, Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. SEGA and SEGA Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. PS et PlayStation sont des marques déposées de Sony Entertainment Inc. Tous droits réser

Par Grégory Szriftgiser

Croc

Editeur : Electronic Arts - Disponible en Septembre 97

Argonaut est un studio de développement anglais qui avait disparu du devant de la scène depuis quelques années... Avec Croc, ils risquent bien de faire leur come-back!

Suspendu à cette grille, il faudra veiller à ne pas lâcher trop tôt.

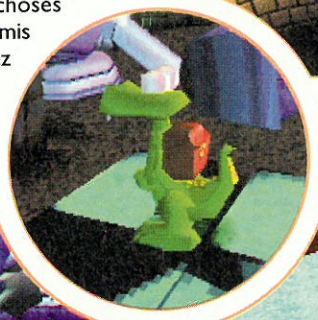
Certains niveaux de Croc se feront entièrement en nage libre!

Il faudra récupérer 6 gobbos par niveaux, comme celui-ci.

Croc, c'est un bébé crocodile qui a été recueilli et adopté par hasard par le Roi des Gobbos, des p'tites bêtes toutes gentilles. Il a grandi et vécu en harmonie avec eux sur leur île, jusqu'au moment où le grand méchant de service, Baron Dante, a décidé de les embêter. Voyant en Croc le seul espoir de son peuple, le Roi des Gobbos lui confie la mission de libérer les îles, et lui donne un oiseau magique juste avant de se faire enlever par Dante.

Je suis liiibre !

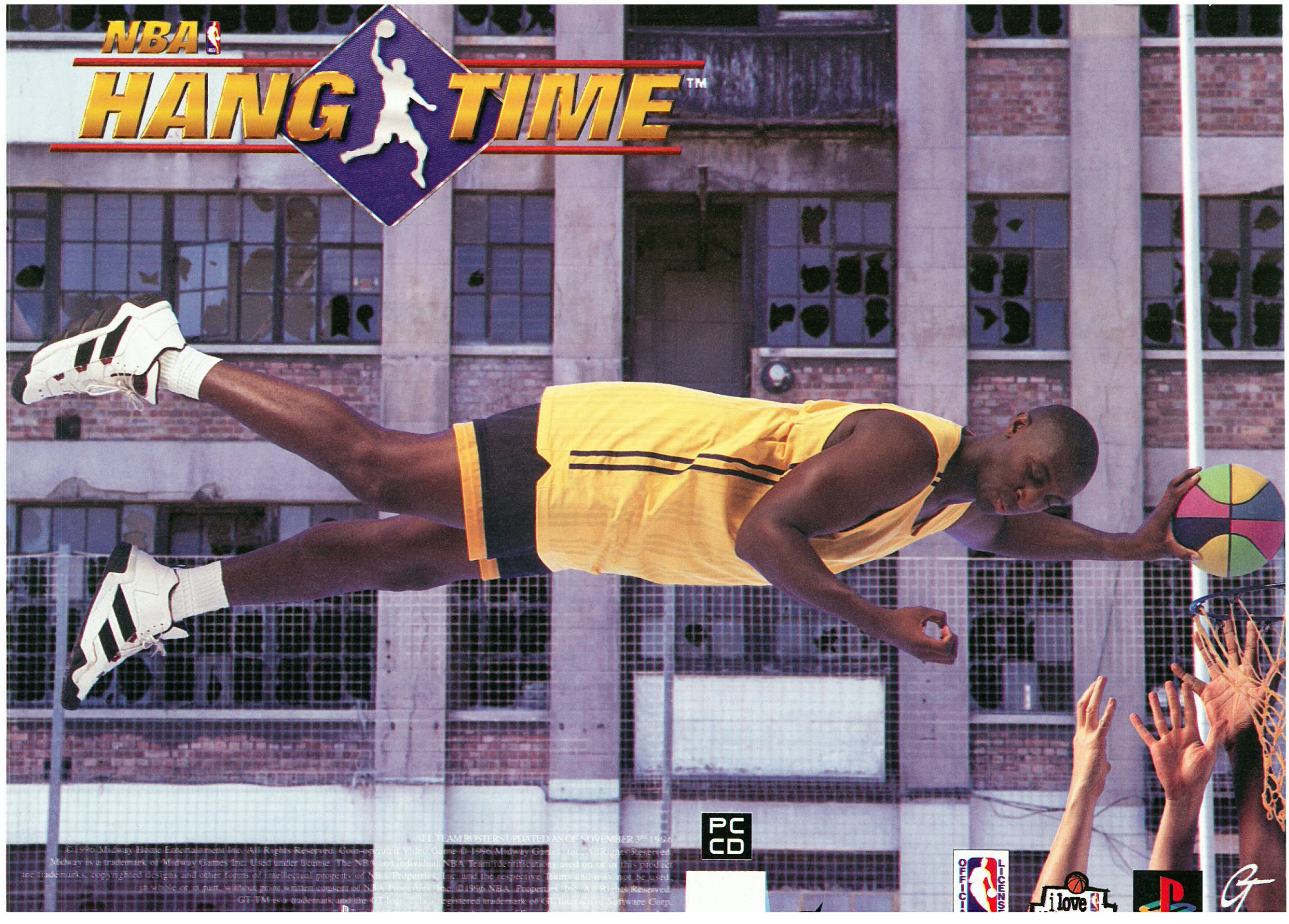
Nous connaissions les Crash Bandicoot et autre Pandemonium, dont les suites sont annoncées, et qui honoraient la PlayStation de leurs plates-formes déjà fort appréciables. Croc se démarque de ces titres en ceci: les déplacements sont entièrement libres. Dans la peau du sympathique crocodile, vous pourrez ainsi explorer à loisir les six îles différentes du monde très coloré qu'elles composent. Ce qui représente plus de 60 niveaux, toutes sortes de choses cachées, et 50 types d'ennemis différents, que vous pourrez bien entendu éliminer en leur sautant sur la tête, ou en leur donnant un coup de queue. Vous collecterez des cristaux, qui vous permettront de trouver peut-être une partie des niveaux cachés, en sautant, grimpant nageant, surfant... comme vous l'entendrez! Croc est magnifiquement réalisé. Toutes les animations sont fluides, les décors variés et colorés, et la manipulation du personnage est un vrai plaisir, surtout au paddle analogique vibrant (bientôt disponible en Europe !), qui permettra d'éprouver à son maximum la sensation de liberté. Un titre qui risquera sans aucun doute de faire grand bruit!



Les ennemis ont des mimiques très abouties, comme ce chien qui se gratte.

Croc offrira au joueur une erté totale de mouvement !

NBA HANG TIME™



ALL TEAM ROSTERS UPDATED AS OF NOVEMBER 3rd 1996

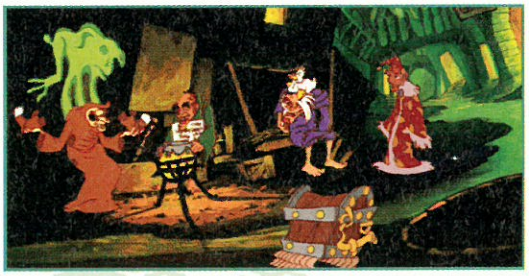
© 1996 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. Coin-operated Video Game © 1996 Midway Games, Inc. All Rights Reserved.
Midway is a trademark of Midway Games Inc. Used under license. The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective Teams and may not be used, in whole or in part, without prior written consent of NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved.
GT TM is a trademark, and the GT logo mark is a registered trademark of GT Interactive Software Corp.

Pratchet's Discworld part 2

Disponible fin septembre 97

Editeur : Psygno-

Après avoir erré dans les rues souvent malfamées du monde du Disque dans Discworld premier du nom, voilà que le magicien le plus raté du Royaume fait un giga come-back. Toujours basé sur les très précieux bouquins de Terry Pratchet (les annales du Disque-Monde), notre héros au chapeau pointu va encore faire parler de lui. Au programme de ce jeu d'aventure loufoque, des voix toujours aussi débiles, des énigmes super débiles et de l'humour super débile ! Mais comme on a adoré le premier, on a déjà hâte d'être au second ! Rendez-vous à la rentrée pour un test super débile !...



Rush

3DO sur PlayStation

Cyclone Studios, une division de la 3DO Company, annonce la sortie pour 98 d'une version PlayStation de Uprising, un jeu PC de stratégie guerrière. Situé dans un futur proche, Uprising fait partie de la catégorie sans cesse grandissante des jeux en 3D temps réel, cette fois-ci appliquée au wargame façon Commande & Conakry, avec chars, support aérien de bombardiers, infanterie et chasseurs...

55 jeux en 1!

Prix public constaté : 69 F.

Dans la série "on vit une époque formidable", voici le "Key Chain", jouet électronique de la taille d'une boîte d'allumettes, qui n'en intègre pas moins de 55 jeux différents ! Ou plutôt des variantes de jeux inspirées de Snake, Galaxian, Tetris et Battle Driver. Vous dirigez le tout grâce aux petits boutons situés sur le devant !

Mettez des insectes dans vos sucettes !

Venue tout droit des Etats-Unis où elle s'est déjà vendue à 4 millions d'exemplaires, la sucette Lollipop était une trop grande curiosité pour que nous n'en parlions pas dans PlayStation Magazine ! Après tout, une sucette, c'est une sucette, non ?! Oui mais celle-ci a, comment dire, quelque chose en plus. Un insecte pour être précis ! Au choix, un cricket ou une chenille, préalablement grillé, séché à l'air chaud et conservé à l'intérieur... Et notez bien que TOUT est comestible ! Bon appétit !

Rush

Panier à 3 points

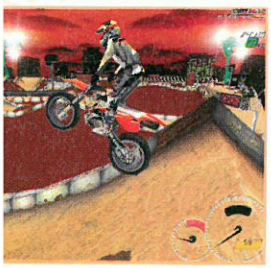
Sony et la NBA se marient ! La plus grosse fédération mondiale de basket est entrée en pourparlers avec la plus grosse boîte de jeux vidéo console du moment, pour aboutir à un accord marketing plaçant Sony comme sponsor officiel de la NBA. Ce qui nous donne des futurs produits Sony automatiquement licenciés NBA, et ce pour n'importe quoi, basket ou non (des boîtes de cassoulet par exemple) !

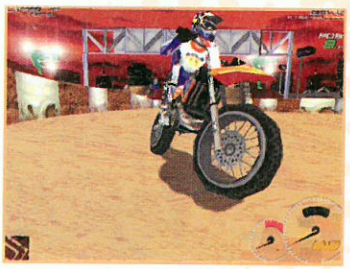
Moto Racer

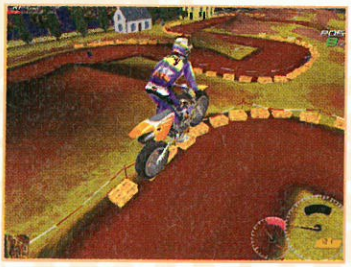
Editeur : Delphine Software - Dispo en septembre 97

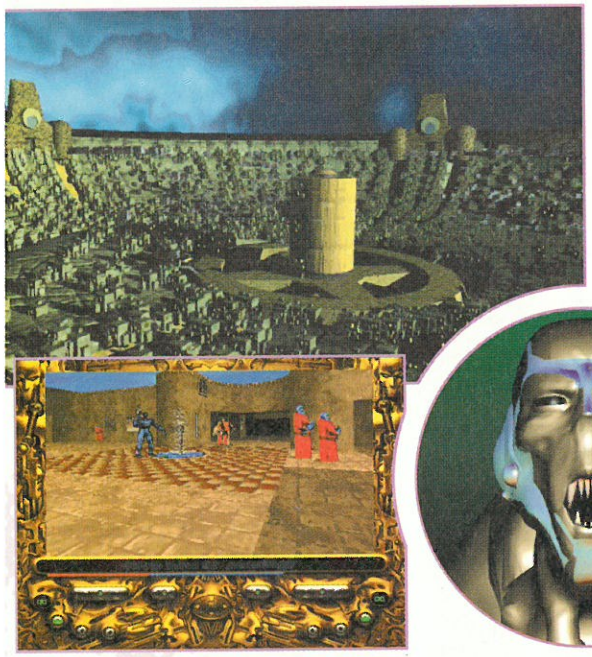
Motorisez-vous à jouer ?

Après les simulations de rallyes, de Formule 1, de Destruction Derby et de soucoupes volantes, voici enfin arrivée la simulation de carottes !... Ok, je plaisantais, détendez-vous... Moto Racer peut en effet se targuer d'être la première vraie simulation de moto cross et de vitesse sur PlayStation. Converti directement du PC (sans la carte 3Dfx qui le rend 10 fois plus beau et rapide), le dernier jeu en date de Delphine software (Fade to Black...) sera à coup sûr une petite merveille. Bien que nous n'ayons pas encore vu de version finale du produit (mais beaucoup joué sur PC), on peut toutefois compter sur la qualité de ce même jeu sur ordinateur pour être sûr du résultat, puisque c'est une "simple" conversion. Les amateurs y retrouveront de la boue, de la neige, des dérapages, de la vitesse, le tout sur un grand nombre de circuits de toute beauté ! A suivre...









Perfect Assassin

Editeur : Grolier Interactive - Disponibilité : septembre 97

A la rentrée, les gars de Grolier Interactive (oui, oui, Grolier !) ne vont pas nous mettre dans la peau de n'importe qui. Nous allons bientôt incarner le Perfect Assassin, le tueur le plus talentueux, le plus prestigieux et le plus craint du cosmos tout entier. Le design de base a été créé par Kev Walker, éminent dessinateur de BD, qui a notamment participé au sublime 2000 AD. Et là, le gars Kev s'est défoncé : le personnage principal du jeu, ainsi que tous les monstres et les autres bestioles qui vont déambuler dans Perfect Assassin sont superbes. Entièrement en 3D, c'est un jeu mélangeant aventure et combats, le tout saupoudré d'humour absurde purement British. Voici les premières images en attendant qu'une version jouable nous tombe entre les mains !

MASS DESTRUCTION

Editeur : BMG Interactive
Disponibilité Europe : Septembre 97

Proche, dans son concept, du célèbre Soviet Strike d'EA, Mass Destruction vous met aux commandes de ces énormes boîtes de conserve montées sur chenilles que l'on appelle, plus communément, des Tanks. Entièrement réalisé en 3D, ce shoot them up, teinté d'un soupçon de stratégie, proposera une trentaine de missions réparties sur 5 campagnes durant lesquelles vous devrez tout péter pour sauver le monde ! En plus des 8 armes dévastatrices qui seront mises à votre disposition pour atomiser dans la joie et la bonne humeur vos crétins d'adversaires, vous aurez également la possibilité de choisir parmi 3 modèles de chars différents, histoire de varier les plaisirs. Mass Destruction s'annonce comme un jeu de massacre fun et intense ; espérons toutefois que l'aspect tactique ne lui fasse pas trop défaut et que la variété soit au rendez-vous. Wait and see....

RUSH

La propagande vidéoludique bat son plein

La Chine s'est rendu compte à quel point il était possible de communiquer sur fond de jeu vidéo. "Golden Disc", développeur bridé, a conçu un jeu basé sur l'histoire des guerres d'opium, prônant l'agression britannique et la responsabilité de la dynastie royale anglaise, clairement corrompue... Le gouvernement chinois affirme qu'il compte employer tous les moyens modernes pour susciter le patriotisme chez les jeunes. Alors, camarades, réveillez-vous, la révolution est en marche !

Pour les Vacances offrez vous la même en Couleur !

Le Premier Catalogue exclusivement consacré à **PlayStation**

http://www.PSX-ARCANAUTE.com

Vente sécurisée sur Internet !

- **Plus de la moitié des Jeux Neufs à moins de 300 F**
- **Tous les Jeux Occasions à moins de 200 F**
- **Frais de Port "GRATUITS" sur toute l'Europe**

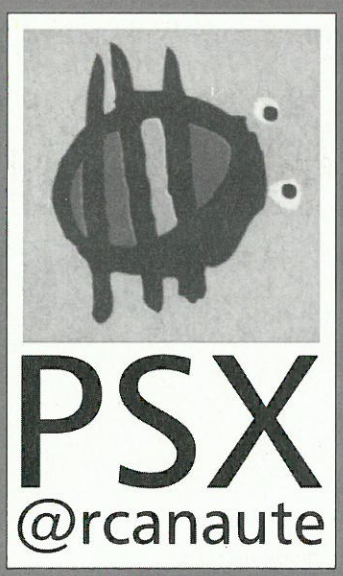
PSX ARCANAUTE rachète vos Jeux, Consoles,
et Accessoires PlayStation au meilleur Prix, et "CASH".

Demande de Catalogue papier par Courrier, Téléphone ou Fax !

Paiement par carte avec :

Commandez aussi par :

Tel : **(33) 02.41.880.602**
Fax : **(33) 02.41.880.880**



"PlayStation" et le logo "PlayStation" sont la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

PSX ARCANAUTE - BP 2451 - 49024 Angers cedex 02 / France

Par Jean Santoni

Namco garde le rythme, son prochain titre, Time Crisis, est un défouloir explosif entièrement réalisé en 3D. Les joueurs retrouveront-ils les sensations de l'arcade ? That is the question.

Time Crisis

Editeur : Namco - Disponible en Automne 97

L'interactivité avec les décors est totale : exercez vos talents de décorateur !

Avec Tekken 3, Time Crisis est sans conteste possible l'un des titres les plus attendus sur PlayStation. Ce shoot 3D directement issu de l'arcade vous met dans la peau d'un agent secret chargé de démanteler à coups de flingue une importante organisation criminelle, spécialisée dans les trafics en tout genre et le kidnapping ! La grande originalité de Time Crisis est d'offrir au joueur la possibilité de se cacher derrière les éléments du décor, afin d'éviter les tirs fournis des adversaires, et mieux préparer la contre-attaque. Une innovation qui a largement contribué au succès du jeu en arcade, et qui l'enrichit d'un soupçon de stratégie. En grand perfectionniste, et pour notre plus grand plaisir, Namco a créé pour cette conversion deux modes de jeu inédits en plus des modes "Story" et "Time Attack". Enfin, Time Crisis devrait être vendu avec le GunCon, un flingue spécialement conçu pour le jeu qui se branchera directement sur la sortie vidéo RCA de la PlayStation, afin d'offrir aux tireurs d'élite en herbe une plus grande précision et de supprimer les incessants calibrages ; malheureusement, contrairement à la borne arcade, le GunCon ne reproduira pas l'effet de recul lors des tirs. Que voulez-vous, on ne peut pas tout avoir !

Charmante créature ou veuve noire ?

Un flingue spécialement conçu pour le jeu

Le travail de Motion Capture est exemplaire, les mouvements et les attitudes de vos ennemis sont très réalistes.

Quatre modes de jeu, des décors variés et des scènes de gunfights dignes de John Woo.

Le GunCon risque de ne pas être compatible avec les nouveaux modèles de PlayStation : ces derniers n'ont peut-être plus de sorties vidéo RCA !

RUSH

Les dernières PlayStation sorties dans le commerce ont subi un changement radical: ablation totale et sans fioriture des sorties REA, à l'arrière de la machine! Le signal vidéo est désormais conduit uniquement en RAB, et il n'est plus possible de brancher la console directement sur un chaîne hi-fi. Le bloc optique reste en revanche métallique, comme les modèles précédents celui-ci.

PSYGNOSIS

GameMania

PlayStation

Du 1er juin au 31 août 1997, achète 2 de ces jeux

et reçois un jeu

Wipeout 2097 gratuit* !!!

Wipeout gratuit* !!!
Wipeout gratuit* !!!
Wipeout gratuit* !!!

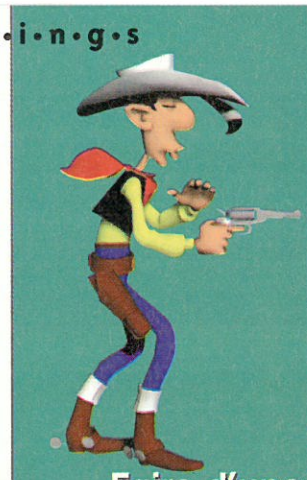
Pour recevoir ton jeu Wipeout 2097 gratuit envoie à l'adresse suivante :
Psygnosis - Gamemania - 92, avenue de Wagram - 75017 Paris

1. *Les tickets de caisse et les n° de code barre des 2 jeux achetés*
2. *Un chèque de 49 frs à l'ordre de Psygnosis pour les frais de port et de gestion*
3. *Ton nom et ton adresse complète*

1/ Offre valable uniquement en France Métropolitaine du 1er juin 1997 au 31 août 1997. 2/ Un seul bulletin par famille. 3/ Offre valable uniquement sur les titres PlayStation cités ci-dessus. 4/ Dans la limite des stocks disponibles. 5/ Psygnosis ne peut être tenu responsable pour tout envoi perdu, incomplet ou endommagé. 6/ Les preuves d'achat ne pourront être retournées. 7/ Offre non cumulable. 8/ Toute demande illisible ou raturée ne sera pas acceptée par Psygnosis, ainsi que toute preuve d'achat falsifiée. 9/ Seules seront acceptées les preuves d'achat des jeux neufs achetés entre le 1er juin et le 31 août 1997.

and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

*49 frs pour les frais d'envoi et de gestion

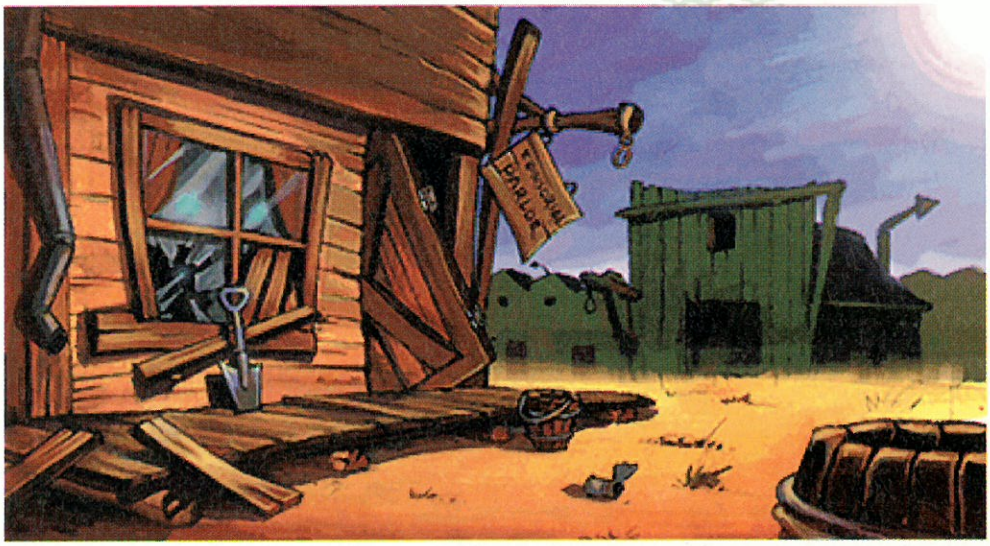


Par Jean Santoni

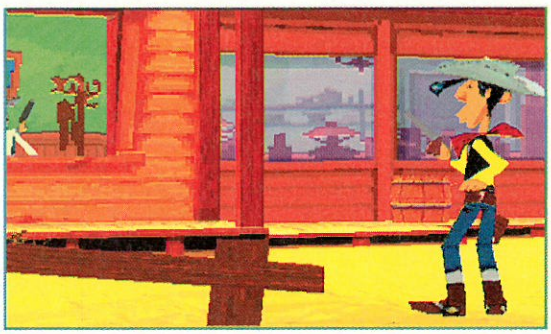
Lucky Luke

Editeur : Infogrames - Disponibilité : Novembre 1997

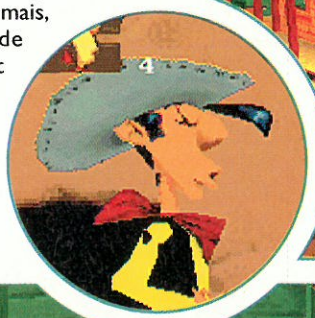
Faire d'une BD un jeu vidéo ? Un pari difficile qui, par le passé, n'a pas donné que des résultats fantastiques, loin de là. Pourtant, avec Lucky Luke, le développeur français Infogrames (V-Rally) pourrait bien tirer plus vite que son ombre son épingle du jeu. PlayStation Mag a mené l'enquête au pays des revolvers et des saloons... du côté de Lyon.

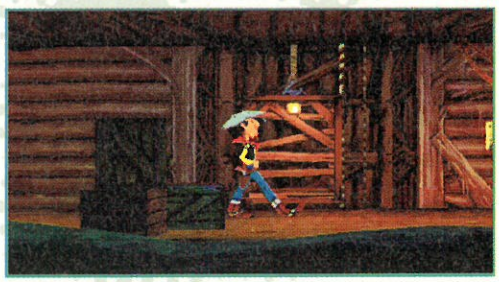


Lucky Luke est le fruit d'une longue cogitation collective, un brainstorming comme on dit là-bas ; pas moins de vingt personnes participent au développement du jeu depuis maintenant près d'un an et demi. Une adaptation difficile pour les développeurs d'Infogrames qui se doivent de retranscrire dans les moindres détails le design et l'atmosphère si particulière créés par maître Morris. La première étape du développement a donc consisté en un long et méticuleux travail de documentation puis de design : recherche d'ambiance, de teintes à partir des dessins de Morris mais, également, de livres de légendes indiennes et d'ouvrages historiques, création d'ébauches etc. Le but ultime étant de donner une variété graphique encore ja-

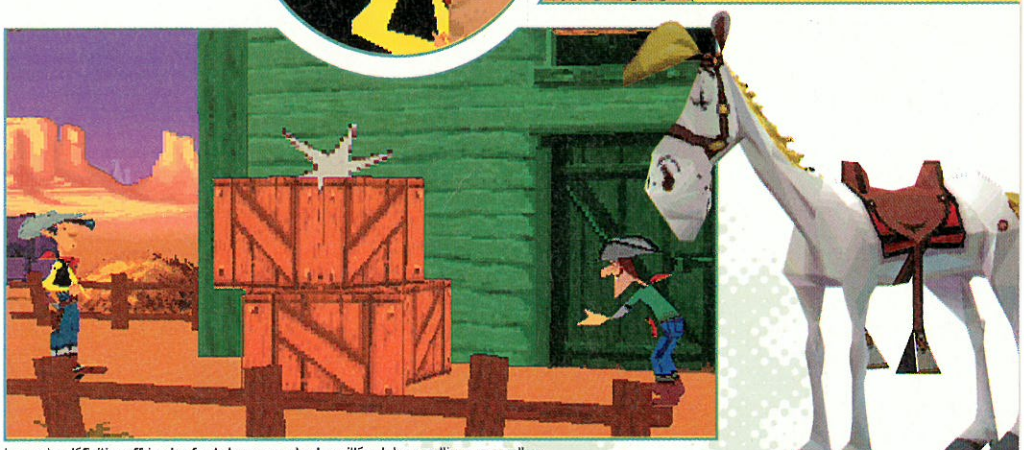


Je pointe, je tire : Lucky Luke utilise un système d'acquisition à la Tomb Raider. Fini la galère pour toucher ses adversaires !





Deux leitmotiv : variété et game play.



La version définitive offrira des fonds beaucoup plus travaillés et des scrollings en parallaxe.

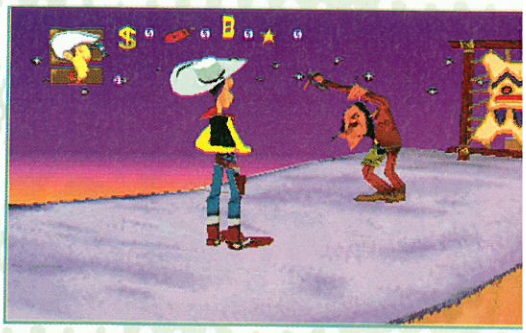
mais atteinte dans un jeu de plates-formes, tout en respectant un lien logique entre les niveaux. Le scénario suit une trame classique puisque vous devrez retrouver les Dalton fraîchement évadés de prison.

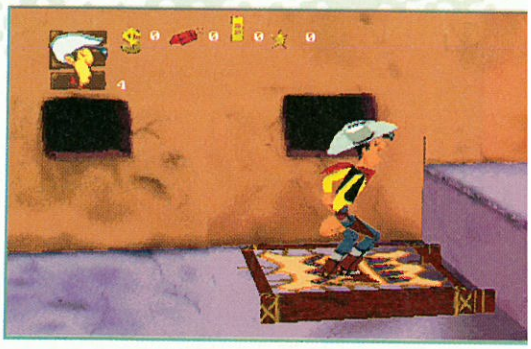
Le far west belge

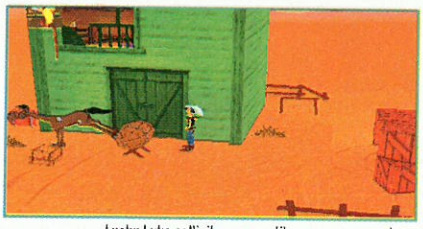
Lucky Luke comprendra 15 niveaux immenses et 3 niveaux bonus dont une scène de bagarre "à la Tekken" dans un saloon. De nombreux niveaux en 3D temps réel et précalculée sont également au programme, notamment une course poursuite contre un Grizzly, une scène à ski et une autre en wagonnet façon Indiana Jones ! L'action résolument orientée plates-formes comprendra également de nombreuses énigmes qui donneront au jeu un aspect aventure fort appréciable. Tous les personnages et les décors ont été modélisés en 3D et bénéficient de textures d'une variété impressionnante. Un travail qui, à ce stade du développement, est déjà très prometteur, le rendu étant très proche du grain de la BD.

Une générosité technique ambitieuse... et quelques contraintes.

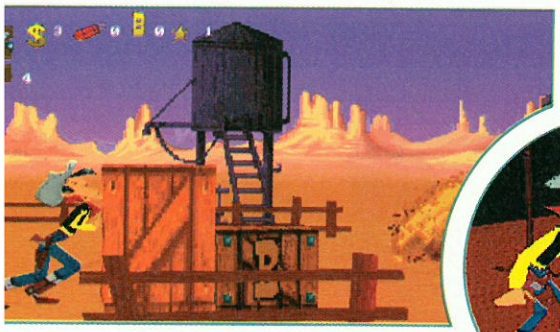
Lucky Luke peut marcher, courir, pousser des objets, grimper et tirer dans toutes les directions. Toutes ces actions s'exécutent avec une souplesse et une fluidité qui font tout de suite penser à un dessin animé. Ce résultat est obtenu grâce à un nouveau procédé d'animation, créé pour l'occasion et baptisé "3D Cartoon". La résolution est en 512 X 256 pixels comme Crash Bandicoot et le jeu devrait normalement tourner en 25 images par seconde. Evidemment, tous les éclairages seront calculés en temps réel. Actuellement les développeurs se heurtent à des contraintes de programmation liées aux limites de la console : comment conserver la haute résolution et éviter coûte que coûte les insupportables temps de chargement et les ralentissements ? Mais comment parler de ralentissements lorsque l'on parle de l'homme le plus rapide de l'Ouest ? Gageons que les développeurs sauront contourner cette difficulté.





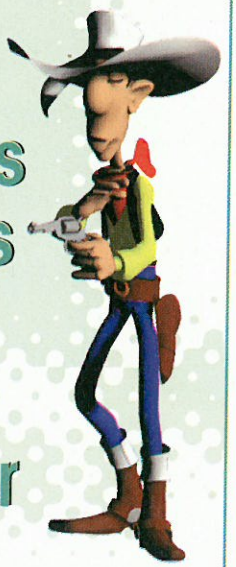


Lucky Luke sollicitera vos petits neurones spongieux.

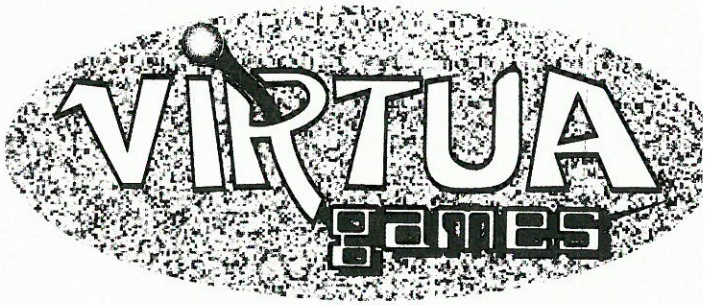


Lucky Luke devra affronter un centaine d'ennemis différents !

20 développeurs, 4 outils graphiques spécifiques et plus d'un an de recherche pour un jeu très prometteur



!!! Représentant officiel Sony Suisse



19, quai Perdonnet CH-1800 VEVE
Tél/Fax 021 922 68 10

SONY PLAYSTATION Switzerland
Vente directe et vente par correspondance
Grand choix de titres et d'accessoires
Réservation de vos nouveautés
Grande disponibilité de stock
Des pros à votre service
Astuces et guides
Carte fidélité

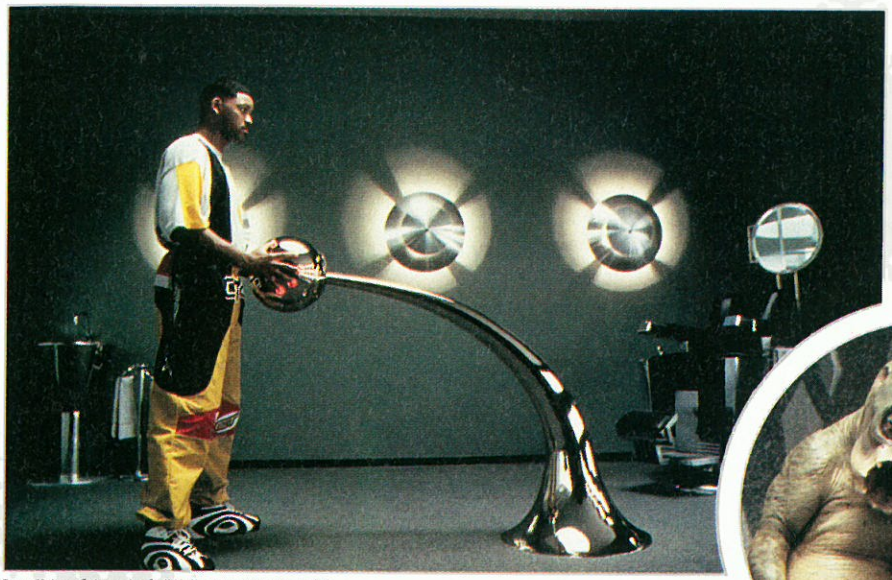
Par Benjamin Janssens

Men in black

Sortie nationale le 6 août 1997

Hommes en noir dans le cosmos

Qui sont ces fameux hommes en noir ? Un couple de Ricains dans des costards taillés sur mesure. Leurs noms : Will Smith (Le Prince de Bel Air) alias l'agent J. et Tommy Lee Jones (Volcano) alias l'agent K.



Des effets spéciaux signés ILM d'une incroyable variété.

Will Smith et Tommy Lee Jones sont les deux Men in black à la poursuite d'un cafard géant.

Le spectateur les découvre à la suite du générique, directement issu d'un film de Tim Burton (la caméra est placée sur le dos d'un moustique qui vient finir sa route sur le pare-brise d'un poids lourd), sur une musique reconnaissable entre toutes, composée par Danny Elfman (Edouard aux mains d'argent, Batman). Quant à leur -success-story, elle est pour le moins originale. Pour comprendre, il faut suivre le raisonnement de Jones en réponse à une interrogation existentielle de son partenaire : "Pourquoi n'avez-vous jamais avoué au public que les extraterrestres sont parmi nous ?"

La vérité est ailleurs

- "Il y a 1 500 ans, les gens croyaient que la Terre était au centre de l'univers. 1 000 ans plus tard, ils étaient persuadés que la Terre est plate. Hier, vous croyiez dur comme fer être la seule espèce vivante et pensante de l'univers. Pensez-vous vraiment qu'annoncer aujourd'hui à 4 milliards de personnes que 1 500 aliens se promènent en liberté contrôlée sur Terre soit la meilleure solution ?" Réfléchissez-y. La vérité est ailleurs, peut-être dans ce film qui a le mérite d'être à la fois drôle et novateur dans l'approche d'un thème récurrent ces derniers temps. Les extraterrestres sont parmi nous et les Men in black sont chargés par le gouvernement des States de les surveiller. Après tout, ce sont de simples voyageurs en transit, voire des touristes ayant revêtu une forme humaine. En conséquence, les effets spéciaux à l'initiative de l'incontournable ILM de Lucas se regardent - se dégustent, même - avec un plaisir indicible. Les p'tits gris prennent des formes souvent inédites. Et les images de synthèse sont une réussite. Que donnera le jeu édité par le groupe Infogrames-Ocean-Philips ? C'est pour l'heure l'inconnue de l'équation. Car une chose est d'ores et déjà du domaine de l'acquis : le film sera l'un des blockbusters de l'été.

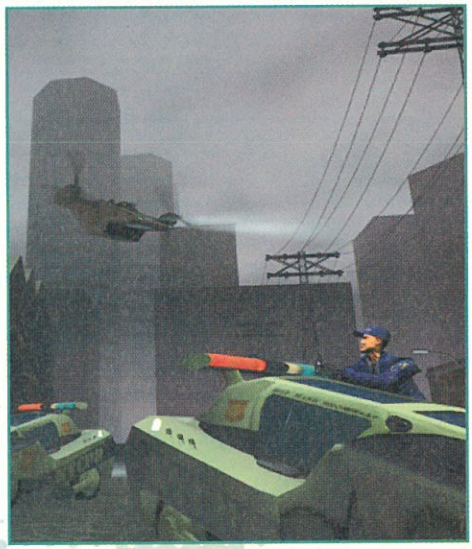
Photos : DR

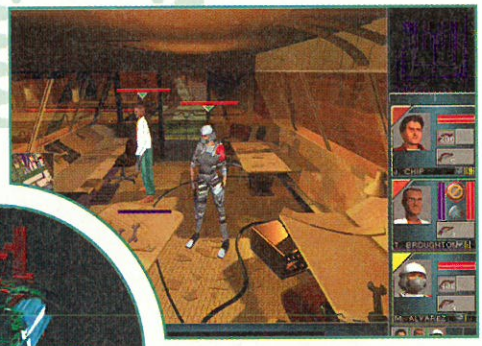
A l'occasion, zyeutez le clip vidéo tiré du film : la chanson interprétée p Will Smith est agrémentée de séquences inédites avec l'un des ET foldingues (Here comes the Men in Black).

Ubik

Editeur : Cryo Interactive
Disponibilité : Novembre 1997

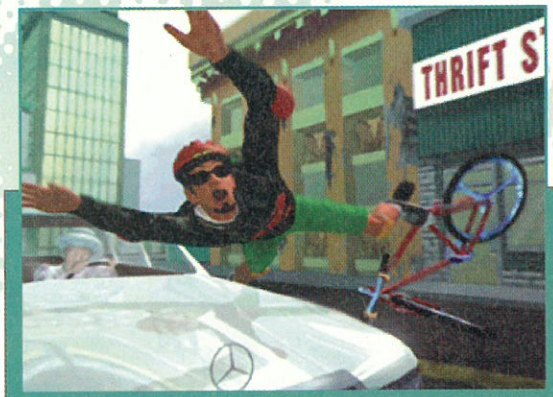
Ubik est l'adaptation de l'œuvre de Philip K. Dick, un projet ambitieux pour tout fan de l'auteur connaissant la complexité de cet univers. Dans un futur proche, le schéma amené par Philip K. Dick est celui (repris maintes et maintes fois) du monde pourri par la technologie, pollué, surpeuplé et désabusé. Ubik développe un monde comme celui-ci, cyberpunk, avec des éléments de pouvoirs psychiques omniprésents. Développé dans une optique Stratégie / Aventure, à la Warcraft et autres Command & Conquer, Ubik permettra au joueur d'incarner un Squad Leader, dans des missions de contre-espionnage très orientées action. Développé par Cryo, Ubik proposera 90 personnages animés en 3D par Motion Capture, des cinématiques nombreuses, 2 univers pour 15 niveaux, 60 pouvoirs psi, 30 armes différentes... un jeu qui promet d'être riche ! D'autant plus qu'il ne se limitera pas à des scènes d'action, mais œuvre originale oblige, on y trouvera un scénario à rebondissements sans gentils et méchants (c'est ça le cyberpunk, tout le monde est mauvais), et une part de réflexion non négligeable. Nous attendons bien entendu de pouvoir y goûter.



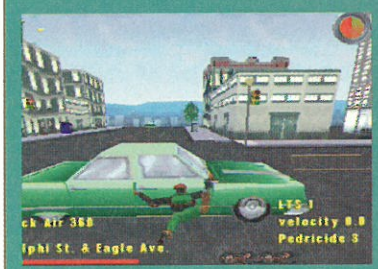


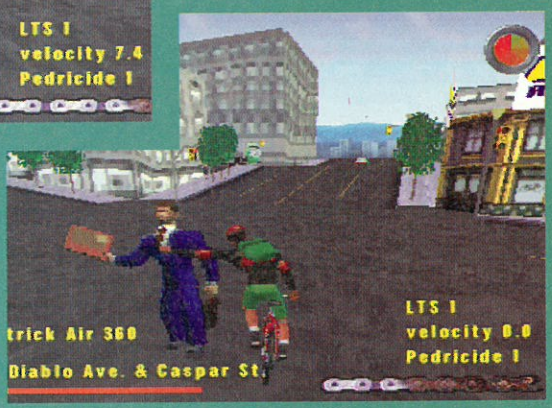
Courier Crisis

Editeur : Crystal Dynamics - Disponibilité : Automne 97



Oh là ! Je vous sens dissipé, une petite seconde d'attention siou plaît ! Voici le jeu de cette fin de millénaire : Courier Crisis, une sorte de Paper Boy 3D tendance hard core (heu, la musique pas les films, hein) ! Au guidon d'un VTT vous aurez pour mission de distribuer un maximum de colis en un minimum de temps. Pour y parvenir, vous devrez éviter, avec l'aide précieuse de vos pieds et de vos poings, les petites vieilles, les chiens errants et les bennes à ordure (plus dur déjà) le tout en écoutant le faux punk speedé d' Offsprings ! De nombreuses boutiques vous permettront de customiser votre vélo ou d'acheter des armes pour mieux... hum.. massacrer vos concurrents. Un jeu qui s'annonce varié, passionnant et épique ! Oups, on allait oublier, le jeu est édité par... Oh et puis non, on préfère ne pas le préciser !

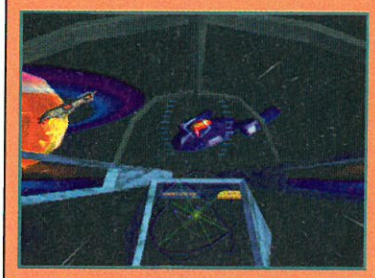




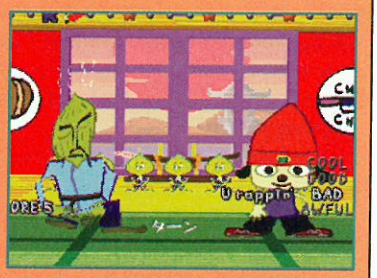
Les plus attendus à PlayStation Magazine

L'Odyssee D'Abe
(GT Interactive)

Final Fantasy VII
(Squaresoft)

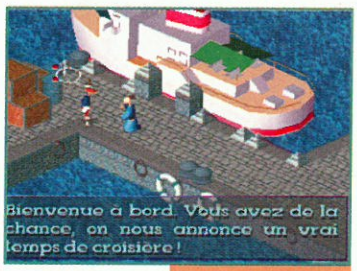


Colony Wars
(Psygnosis)



Parapa the Rapper
(Sony C.E.)

Les incoutournables de PlayStation Magazine



LBA
(Adeline Software / E.A.)

Micro Machines V3
(Codemasters)

Soul Blade
(Namco)

V-Rally
(Infogrames)

POWER GAMES

POWER GAMES

NOUVEAU

RETROUVE
les nouveaut
notre catalog
les trucs et as
la VPC .

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS
Tél : 01 43 79 12 22
Métro Reuilly - Diderot

OUVERT
DU LUNDI AU SAM
DE 10H A 19H

TOUTES LES NOUVEAUTES EN DIRECT DU JAPON SUR SONY PSX EN DEMONSTRATION PERMANEN

PLAYSTATI

NOUVEAU
CONSOLE + 2
JOY + MEMO
→ 1290 F

neuf
PLAYSTAT

JEUX VERSION EURO.

2XTREME	299 F
ALLIED GENERAL	349 F
CITE DES ENFANTS PERDUS	349 F
COOL BOARDERS	349 F
CONTRA LEGACY OF WAR	329 F
DARK FORCES PROMO !!	299 F
CRIPT KILLER	349 F
EXPLOSIVE RACING	349 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F
SUPERSTAR STAR SOCCER PRO	349 F
KING OF FIGHTERS 95	299 F
INDEPENDENCE DAY	349 F
LEGACY OF KAIN	349 F
LIFE FORCE TENKA	349 F
MAGIC THE GATERING	349 F
MICRO MACHINE 3	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
MOTO RACER	349 F
NAMCO SMASH COURT TENNIS	349 F
NEED FOR SPEED 2	349 F
OVERBLODD VF	349 F
PERFECT WEAPON	349 F
PORSCHE CHALLENGE	299 F
RALLY CROSS	349 F
RAGE RACER + CD DEMO	349 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
SPEEDSTER	299 F
SOUL BLADE	349 F
SUIKODEN	349 F
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	349 F
SWAGMAN	349 F
SYNDICATE WARS	349 F
TOTAL NBA 97	299 F
V RALLY	349 F
VANDAL HEARTS	349 F
WING COMMANDER 4	349 F
WARCRAFT 2	349 F

RAGE

ISS

V RA

Nous reprenons*
vos jeux et accessoires
playstation
aux meilleures
conditions du marché !!!
*paiement immédiat en boutique.

PLAYSTATION
occasion
PLAYSTATION

STRIKER	99 F	TRUE PINBALL	149 F	RETURN FIRE
D. DERBY	99 F	TOTAL NBA 96	149 F	CHEV. DE BAPHOMET
TOTAL ECLYPSE	99 F	RAIDEN PROJECT	149 F	SUPERSTAR SOCCER
WIPE OUT	99 F	WING COMMANDER 3	149 F	TOBAL N° 1
MORTAL KOMBAT 3	99 F	ALIEN TRILOGY	149 F	FIFA SOCCER 97
SHELLSHCOCK	99 F	SLAM AND JAM	149 F	TUNNEL B1
ASSAULT RIGGS	99 F	OLYMPIC SOCCER	149 F	ROAD RASH
POWER SERVE	99 F	DISCWORLD	149 F	PROJECT X2
KILLEAK THE BLOOD	99 F	NHL FACE OFF	149 F	CHRONICLE SWORD
RIDGE RACER	99 F	RAYMAN	169 F	DIE HARD TRILOGY
KRAZY IVAN	99 F	DOOM	199 F	NBA LIVE 97
PHILOSOMA	99 F	SONIC RACERS	199 F	FORMULA 1
TOSHINDEN	99 F	POED	199 F	DESTRUCTION DERBY 2
ZERO DIVIDE	99 F	MOTOR TOON 2	199 F	TEKKEN 2
ACTUA SOCCER	129 F	DAVIS CUP	199 F	RAGING SKIES
AIR COMBAT	129 F	EXTREME PINBALL	199 F	RESIDENT EVIL
JACK IS BACK	129 F	CHEESY	199 F	SOVIET STRIKE
LOADED	129 F	RIDGE REVOLUTION	199 F	TOMB RAIDER
MAGIC CARPET	129 F	TIME COMMANDO	199 F	WIPE OUT 2097
TEKKEN	129 F	CRASH BANDICOOT	199 F	LITTLE BIG ADVENTURE
FADE TO BLACK	149 F	BUST A MOVES 2	199 F	LEGACY OF KAIN VF
THE D	149 F	NEED FOR SPEED	199 F	PORSCHE CHALLENGE
THUNDER HAWK	149 F	BURNING ROAD	199 F	2XTREME
		DISRUPTOR	199 F	DARK FORCES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES
31, rue de Reuilly - 75012 Paris

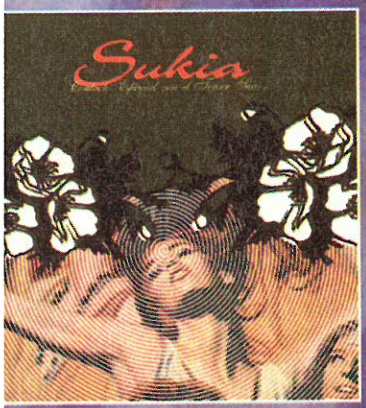
TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

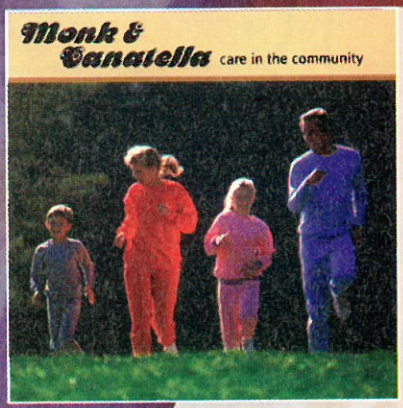
NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....
Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| EXPIRE |_|_|_|_|

Zik

Ce mois-ci, la pêche est exceptionnelle, limite marée du siècle. Quelques chefs d'œuvre, et en tout cas rien que du tout bon pour vos oreilles.

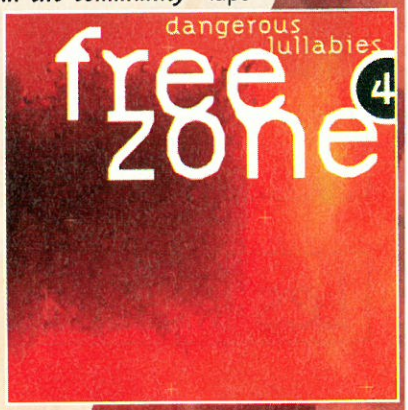
Par Vladimir Sebansky.





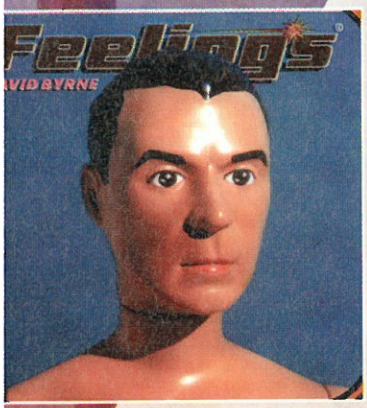
Au diable les plans gagne-petit, commençons par un chef d'œuvre, un vrai. Une météorite inconnue qu'on se prend sur le coin de la face, et qu'on se gardera bien d'étiqueter, on n'est pas au Franprix ici. **SUKIA**, c'est le nom du groupe, si groupe il y a, et l'album s'appelle ***"Contaco espacial con el tercer sexo"***. Dix titres de pur génie, plus 4 remix, souvent très drôle, plutôt inclassable, Sukia est sans conteste le disque du mois. (chez Mowax/Source).

Ça recommence, avec l'album de **Monk & Canatella,** incontournable lui aussi. La pochette de ***"care in the community"*** tape fort d'entrée, avec son look photo de stock ; la musique, elle, est intelligente et originale. Voyageant entre moments trip-hop, ou carrément expérimentaux, ambiance B.O. de film obscur. Je vous le conseille plus que vivement. (chez Cup of tea records).



Très attendu, le nouvel album de **Radiohead**, ***"Ok Computer"*** est loin d'être décevant. Nous étions préparés, remarquez, avec le single ***"paranoid android"*** et son clip tout en dessin-animé, qui déjà annonçait la couleur de la réussite. C'est très british, très pop, mais avec une agréable tendance à péter les plombs aux moments où on s'y attend le moins. (chez EMI).

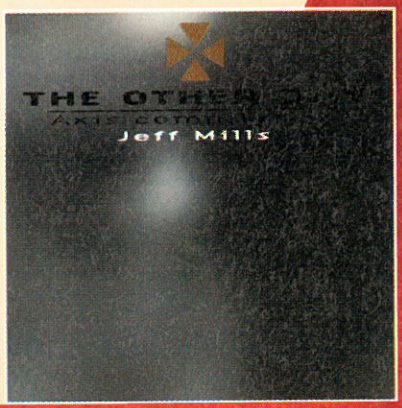
Depuis les Talking Heads, la carrière solo de **David Byrne** est marquée par les rencontres sud-américaines. ***"Feelings"***, son tout nouvel album, ne fera pas exception, et on y trouvera notre dose de sonorités latinos. Les morceaux se suivent, mais ne se ressemblent pas, partant joyeusement dans tous les sens. A ne pas manquer, le jeu tordant en bonus dans le CD. L'après-groupe-culte est souvent difficile, notre gars David s'en sort avec brio, et ce "Feelings" recèle de véritables petits bijoux. (chez Luaka Bop / Warner)



Tout aussi étonnant, **The Olivia Tremor Control** avec leur ***"Dusk at cubist castle"***. Deux CD, l'un rempli ras la gueule de 27 titres extrêmement variés, l'autre instrumental tout aussi passionnant. Touches à tout, nostalgiques des 70s mais aussi diablement modernes. (chez V2 records).

Un peu de rap, tiens, avec le duo **Latyrx**, composé des individus Lateef et Lyrics Born. Le rap français qui tourne en rond devrait jeter quelques oreilles à ***"The Album"***, le bien nommé. Inventif, ultra-changeant titre après titre, de quoi donner de belles leçons à certains... (chez Solesides/ Source).

Ce n'est même pas une surprise, **Free Zone 4** est arrivé, ***"dangerous lullabies"*** quatrième volume de la série calmos-jungle, pas-speed-house. Pas une surprise donc, mais toujours aussi agréable. De Basement Jaxx à Snooze, remixé par Snooze et Morpheus, en passant par Carl Craig et Dimitri From Paris. En tout 22 titres inédits sur 2 CD, l'un acceptant même de faire le CD-Rom dans votre Mac ou votre PC. (chez Sony / SMALL).



Et enfin un petit mot sur ***"The other day"***, la nouvelle compilation de **Jeff Mills**. 16 titres radicalement techno, tirés de diverses faces B, maxis ou albums. (chez S3).

Si dans tout ça vous ne trouvez pas votre bonheur, je ne vous parle plus.

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville
Tél : 01 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

ESPACE 3 Gamer

Le spécialiste de la Playstation

Console Playstation

PLAYSTATION
+ 2 MANETTES
+ MEMORY CARD
+ SAC DE TRANSPORT
1290 F
+ 200 F de bon d'achat*

• SOURIS	169,00	• MEMORY CARD	99,00
• PRO ACTION REPLAY	369,00	• MEMORY CARD 120 BLOCS	249,00
• CABLE DE LIAISON	169,00	• PRISE PERITEL RGB	169,00
• JOYSTICK	369,00	• VOLANT + PEDALIER	499,00
• MANETTE	99,00	• JOYSTICK SIMULATEUR DE VOL	499,00
• MANETTE ASCII	249,00	• PSYCHOPAD	399,00
• RALLONGE MANETTE	89,00	• PISTOLET	199,00

* 4 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

Accessoires & Jeux Playstation

2 EXTREME	299,00
ACTUA SOCCER 2	349,00
ADDIDAS POWER SOCCER 97	299,00
ALL STAR SOCCER	369,00
ANDRETTI RACING	369,00
AREA 51	349,00
AREA 51 + GUN	499,00
AYRTON SENNA KART	299,00
BATTLE STATION	369,00
BEDLAM	349,00
BLACK DOWN	349,00
CARNAGE HEART	299,00
COMMAND AND CONQUER + PAD	**349,00**
CONTRA	299,00
COOL BOADERS	349,00
CRASH BANDICOOT	399,00
CROW CITY OF ANGELS	349,00
CRUSADER NO REMORSE	369,00
CRYPT KILLER	349,00
DARK FORCES	369,00
DARK LIGHT	369,00
DESCENT 2	299,00
DESTRUCTION DERBY 2	369,00
DIE HARD TRILOGY	369,00
DISRUPTOR	299,00
DRAGON HEART	299,00
EXCALIBUR	369,00
EXHUMED	349,00
FIFA SOCCER 97	299,00
FORMULA 1	369,00
GRID RUN	299,00
HEXEN	349,00
INDEPENDANCE DAY	369,00
INTERNATIONAL SOCCER DE LUXE	299,00

ISS PRO	**369,00**
JHONA LOMU RUGBY	369,00
KING OF FIGHTER	299,00
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	349,00
LAST RESORT	349,00
LEGACY OF KAIN	349,00
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	349,00
LITTLE BIG ADVENTURE	349,00
LOST VIKING 2	349,00
MACHINE HUNTER	**369,00**
MAGIC : THE GATHERING	349,00
MAMOTEK WARRIOR	299,00
MEGAMAN X3	299,00
MICROMACHINE 3V	369,00
MONSTER TRUCKS	369,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00
NAMCO MUSEUM 3	299,00
NAMCO MUSEUM 4	299,00
NBA IN THE ZONE 2	299,00
NBA LIVE 97	369,00
NEED FOR SPEED 2	369,00
NHL FACE OFF 97	299,00
NHL HOCKEY 97	299,00
OVERBLOOD	**369,00**
PANDEMONIUM	349,00
PANZER GENERAL II	369,,0
PERFECT WEAPON	369,,0
PGA TOUR GOLF 97	369,00
PLAYER MANAGER	349,00
PORSCHE CHALLENGE	299,00
POWER RANGER ZERO	349,00
PSYCHIC FORCE	349,00
RAGE RACER	**349,00**
RALLY CROSS	TEL
RAVEN PROJECT	299,00
REBEL ASSAULT 2	369,00
RELOADED	299,00

RESIDENT EVIL + CARTE MEMOIRE	**349,00**
RIDGE RACER REVOLUTION	329,00
ROAD RAGE	349,00
SIM CITY 2000	349,00
SOUL BLADE	**399,00**
SOVIET STRIKE	369,00
SPIDER	349,00
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	369,00
STREET FIGHTER ALPHA 2	349,00
SUIKODEN	349,00
SUPER PANG COLLECTION	299,00
SUPER PUZZLE FIGHTER	299,00
SWAGMAN	369,00
SYNDICATE WARS	369,00
TENKA	369,00
TEKKEN 2	399,00
TEN PIN ALLEY	349,00
TEST DRIVE : OFF ROAD	369,00
TIME COMMANDO	329,00
TOBAL 1	349,00
TOKYO HIGHWAY BATTLE	349,00
TOMB RAIDER + 1 MANETTE + 1 MEMORY CARD	369,00
TOTAL NBA 97	299,00
TRANSPORT TYCOON	**369,00**
VANDAL HEART	**369,00**
VIRTUAL POOL 96	349,00
VIRTUAL TENNIS	349,00
V RALLY + T SHIRT	**369,00**
WARCRAFT 2	369,00
WAR GODS	349,00
WARHAMMER	369,00
WING COMMANDER 4	369,00
WINGOVER	349,00
X COM 2	299,00

PROMO

ALIEN TRILOGY	169,00
BATMAN FOR EVER	199,00
BREAK POINT TENNIS	**199,00**
BURNING ROAD	199,00
BUST A MOVE 2	**169,00**
D	199,00
DARK STALKERS	
NIGHT WARRIOR	199,00
DAVIS CUP TENNIS	199,00
DRAGON BALL Z + PAD PROGRAMMABLE	**299,00**
EXTREME PINBALL	149,00
FADE TO BLACK	**169,00**
FIFA 96	149,00
HI OCTANE	99,00
JET RIDER	**299,00**
KONAMI OPEN GOLF	249,00
MAGIC CARPET	149,00
NBA IN THE ZONE	169,00
NBA JAM EXTREME	199,00
NBA LIVE 96	149,00
NEED FOR SPEED	169,00
NFL QUATERBACK 97	169,00
OLYMPIC GAMES	199,00
OLYMPIC SOCCER	199,00
PROJET OVERKILL	199,00
PROJET X2	199,00
RAYMAN	169,00
RETURN FIRE	**199,00**
ROAD RASH	**169,00**
SHOCKWAVE	99,00
SLAM AND JAM 96	129,00
STAR GLADIATOR	199,00
TOTAL NBA'96	199,00
TUNEL B1	199,00
VIEW POINT	**149,00**
WRESTLEMANIA	169,00
WWF IN YOUR HOUSE	199,00

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

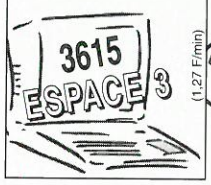
CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CR)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
N° client :.....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature
(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ❒ SUPER FAMICOM ❒ 3 DO ❒ SATURN ❒ SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ JAGUAR ❒ NINTENDO 64 ❒ SUPER NES ❒ NEO GEO ❒ PLAYSTATION

PASSES TES COMMANDES SUR

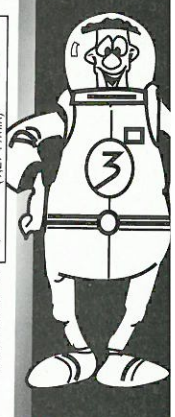


(1.27 F/min)

Mode de paiement : ❒ Chèque postaux ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs
❒ Carte Bancaire N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

PLAYSTATION 07/97



Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

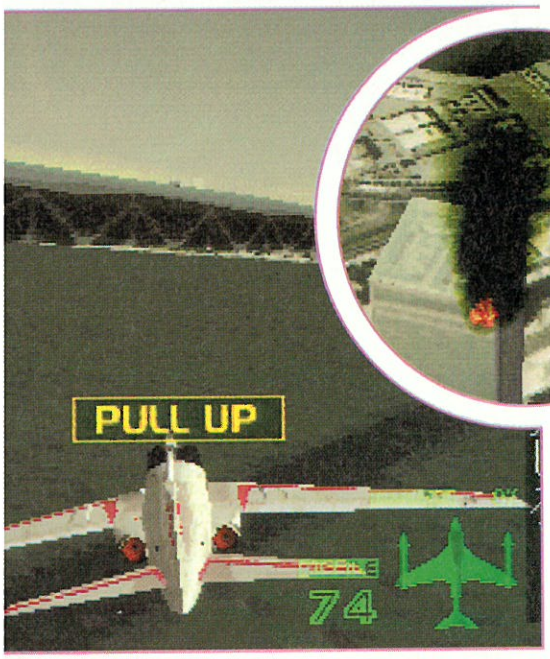
Par Grégoire Hellot

Appelé Air Combat dans notre beau pays, Ace Combat est d'ores et déjà doté d'une suite au Pays du Soleil levant. Suite qui devrait arriver chez nous en début d'année prochaine. Ace Combat 2, ce sont de nouveaux avions et des missions complètement renversantes. Laissez parler le Tom Cruise qui est en vous.

Ace Combat 2

Editeur : Namco - Genre : Combats aériens - Disponibilité : Début 1998

Tekken, Ridge Racer, autant de noms qui font rêver les joueurs. Derrière ces titres fabuleux qui ont fait la gloire de la PlayStation, on retrouve Namco, l'un des plus grands éditeurs de jeux de tous les temps. Comme il nous a un peu déçus avec Ace Combat, Namco remet son honneur en jeu pour nous amener, cette fois sur un plateau, le très beau Ace Combat 2. Comme dans le premier volet, vous êtes un brave pilote de chasse qui, plutôt que d'obéir à telle ou telle organisation va vendre son talent au plus offrant. On ne peut pas être riche et moral, c'est une grande devise de notre siècle. Vous êtes donc engagé dans l'armée des "bons" - une chance ! - , qui va vous mettre sur diverses missions. Chaque mission comporte un objectif, et vous serez pour chaque objectif rempli, rémunéré en fonction de vos performances.

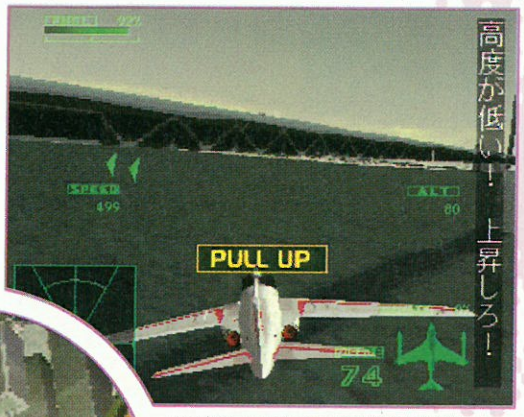


Quand on vous dit "pull up", c'est qu'il faut remonter. Mais vous savez, c'est tellement drôle de passer sous un pont qu'on n'y résiste pas...

le jeu prend toute son ampleur avec le Joystick analogique

Achetez mon F14 !

N'étant pas un jeu d'argent pour l'argent, Ace Combat 2 vous permettra, une fois le pactole rempli, de passer par une "boutique" où vous aurez la possibilité d'acheter des tas de nouveaux jolis avions. Ces avions nouveaux et jolis, ce sont un peu les voitures de Rage Racer. Il y en a qui vont très vite et qui sont parfaits pour les combats contre d'autres avions, et d'autres, plus lents et plus stables, parfaits pour les attaques au sol et autres opérations de destruction de masse. Comme dans tout bon jeu de ce genre, vous pourrez aussi plus tard dans le jeu avoir des équipiers qui, s'ils sont efficaces, n'en sont pas moins aussi vénals que vous. A chaque fois que vous demanderez leur aide, il faudra donc les rémunérer ! Fort heureusement, ils sont généralement très bons, et vu la palette d'ordres que vous pourrez leur donner, en prendre un avec soi, c'est s'assurer de réussir la mission.



De magnifiques replay vous permettent de voir votre action finale (ici couler un porte-avions) sous divers angles de vue.

Ennemi à 12 heures ! Remontez !

Mais le plus fort dans Ace Combat 2, ce n'est ni les achats ni même les briefings et debriefings de qualité, mais bel et bien l'ambiance propre du jeu, qui est très prenante pour le joueur. Pour s'en rendre compte, il n'y a qu'à jeter un petit coup d'œil aux photos. Mission dans un canyon où la moindre erreur est fatale, survol d'une ville avec slaloms entre les buildings, passage sous un pont, combat de nuit contre des avions furtifs...Comme vous pouvez le constater, la trentaine de missions qui s'offre à vous est on ne peut plus variée. De plus, les missions ne sont jamais les mêmes, que vous jouiez en easy, normal ou hard, ce qui allonge encore la durée de vie du jeu. L'autre grande qualité du jeu, c'est très certainement la maniabilité. Utilisant à loisir toutes les manettes conçues pour la PlayStation, le jeu ne prend cependant toute son ampleur qu'avec le Joystick Analogique (prix approximatif 300 francs), qui permet une maîtrise totale de l'appareil, et donc un plaisir de jeu proportionnel. Un achat qui s'avérera indispensable lorsque le produit s'aventurera dans les rayons français de jeux vidéo. Bien entendu, vous pouvez commencer déjà à économiser, car n'oubliez pas, le jeu est vraiment extraordinaire si l'on possède aussi le Joystick analogique.

Dans la ville, il va falloir repérer les lieux plusieurs fois avant de s'aventurer entre les buildings !

Attaquer un fort retranché de nuit, voilà qui n'est pas banal. N'oubliez pas d'attaquer la D.C.A. avant d'oser espérer détruire le fort lui-même.

La route est longue avant d'arriver aux pieds du Cyclope libéré par l'odieux Hadès...

Et hop ! gagné ! une de plus à mettre dans mon giron.

LE SPECIALISTE DU J

ULTIMA ACHETE COMPTANT VOS JEUX VIDEO

ULTIMA games

Des milliers de jeux vidéo neufs et d'occasion
30 à 70% moins chers

POWER PACK

1 playstation
+ 2 manettes Sony
+ 1 memory Sony
+ 1 sacoche Sony

1290F

399 F
WARCRAFT II + memory card couleur*
* POUR LES 500 PREMIERS ACHETEURS

MANETTE COULEUR 99 F

329 F
PORSCHE + joypad couleur

NOUVEAUTES

369 F
Monster Truck

299 F
Total NBA

399 F
Soulblade

349 F
Speedster

369 F
Rebel Assault II

399 F
V- Rally

La Cité des Enfants Perdus
La cité des enfants perdus

399 F
Wing Commander IV

369 F
Tenka

399 F
Rage Racer

399 F
Independance Day

369 F
Vandhal Heart

399 F
LBA I

399 F
Syndicate Wars

399 F
ISS Pro

...OMOS

COMBAT	149 F	ROAD RASH	169 F
TRUCTION DERBY	149 F	FIFA 96	169 F
E RACER	149 F	FADE TO BLACK	169 F
CEN	149 F	RAYMAN	169 F
NIDEN	149 F	ALIEN TRILOGY	169 F
EOUT	149 F	BUST MOVES	169 F

QUELQUES PRIX D'OCCASION

PSX +1 JEU	999 F
JOYPAD	69 F
MEMORY	69 F
FIFA	99 F
RIDGE RACER	69 F
TEKKEN	89 F
RAYMAN	149 F
FADE TO BLACK	149 F
CRASH BANDICOOT	199 F
COOL BOARDER	219 F
PORSCHE	219 F
TOM RAIDER	219 F
SOULBLADE	299 F
V RALLY	299 F

REVENDEZ - ECHANGEZ - ACHETEZ

jeux video et consoles Playstation.

Chez ULTIMA, nous nous engageons à :

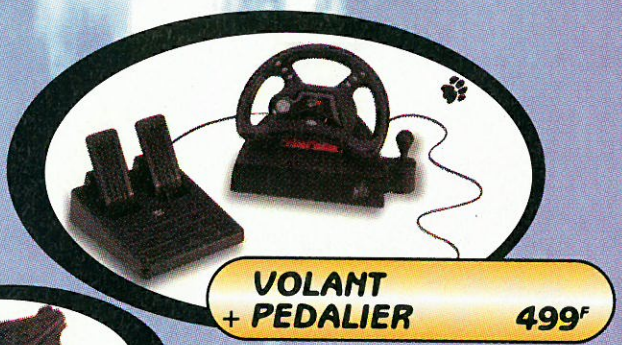
- reprendre tous vos jeux et matériel au plus haut cours du marché
- pratiquer les échanges les moins chers
- avoir un stock d'occasion très important et qualitatif
- garantir notre matériel et jeux d'occasion 3 mois

VIDEO DEPUIS 13 ANS

ULTIMA OUVRE 4 NOUVEAUX MAGASINS

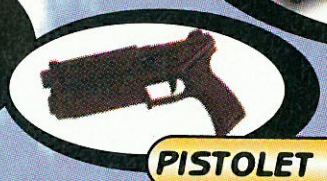
ARRAS | LAVAL | RENNES | METZ

SUPER PROMO JUILLET/AOUT



VOLANT + PEDALIER 499F

CARTE MEMOIRE COULEUR 99F



PISTOLET 149 F

oREVENDEURS NOUVEAUX OU EXISTANTS, REJOIGNEZ NOTRE ENSEIGNE

NOS FORCES : expérience, compétence, sérieux, catalogue, important budget de publicité.
13 ans de présence sur le marché du jeu vidéo, ça ne s'invente pas.

ULTIMA DIFFUSION : votre centrale d'achat. Une structure entièrement dédiée à nos magasins, capable de vous apporter des prix très compétitifs, du service, de l'importation. Notre centrale est référencée chez tous les éditeurs : Sony, Electronic Arts, ...

VOUS DÉSIREZ CRÉER VOTRE BOUTIQUE : nous avons étudié un concept clé en main, un encadrement du début de votre projet jusqu'à sa réalisation, sans aucun droit d'entrée.

VOUS AVEZ DÉJÀ UNE BOUTIQUE : vous ne serez plus jamais seul, communication, réunion, visite, catalogue, Fax, infos ... et surtout des prix.

Nos intérêts sont liés. Téléphonez nous, le meilleur accueil vous sera assuré.

TEL : 01 34 66 97 70

ULTIMA C'EST LA VPC LA MOINS CHERE DE FRANCE ... ESSAYEZ

VENTE PAR CORRESPONDANCE

MINITEL	TELEPHONE	PAR COURRIER
3615	01 47 07 33 00	ULTIMA VPC
	FAX	57, avenue des Gobelins
ULTIMA GAMES	01 45 35 30 90	75013 PARIS

BIENTÔT

BIENTÔT A GRENOBLE, TOULOUSE, PUTEAUX, CAEN, LA ROCHELLE.

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 01 47 07 33 0

Paris/République Jeux vidéo
5, bd Voltaire - 75011 Fax : 01 43 38 11 86 — Tél : 01 43 38 96 3

Paris/République Boutique Micro
7,BD Voltaire - 75011 — Tél : 01 47 00 94 8

Paris/St Germain des Prés
73, bd St Germain - 75005 — Tél : 01 43 54 50 0

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 01 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 01 30 31 25 25

Issy Les Moulineaux
Centre Commercial «Les Moulins» - 92130 — Tél : 01 47 36 17 03

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 04 42 93 18 93

Annecy
Passage Gruffaz - 74000 — Tél : 04 50 51 28 41

Arras Nouveau
29, rue Gambetta - 62000

Bastia
2, rue de la Miséricorde - 20200 — Tél : 04 95 31 68 70

Bordeaux
203, rue Ste Catherine - 33000 — Tél : 05 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 05 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 01 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée Ramond - 11000 — Tél : 04 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV - 81100 — Tél : 05 63 59 28 03

Chalon/Saone
20, rue d'Autun - 71100 — Tél : 03 85 48 16 40

Compiègne
10, rue des Bonnetiers - 60200 — Tél : 03 44 40 48 97

Dax
50, avenue St Vincent de Paul - 40100 — Tél : 05 58 74 00 58

Laval Nouveau
10, rue du Val de Mayenne - 53000

Le Mans
Centre Commercial République - 72000 — Tél : 02 43 23 60 00

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 04 72 74 46 39

Millau
21, rue Droite - 12100 — Tél : 05 65 61 07 01

Metz Nouveau
Centre Commercial St Jacques - 54000 — Tél : 03 87 31 01 46

Montpellier
Centre Commercial Le Triangle - rue Jules Millau - 34000 — Tél : 04 67 92 97 59

Nancy
Galerie St Sébastien - 54000 — Tél : 03 83 35 49 33

Nimes
2, rue des Greffres - 30000 — Tél : 04 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 04 93 82 52 52

Pau
1, rue du Docteur Simion - 64000 — Tél : 05 59 27 18 86

Perpignan Nouveau
Centre Commercial - Cabestany - 66330 — Tél : 04 68 50 89 50

Rennes Nouveau
Centre Commercial Le Colombier -3, rue du Puis Mauger - 35000 — Tél : 02 99 31 11 26

Roanne
11, place du marché - 42300 — Tél : 04 77 70 03 48

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 05 65 68 41 79

Rouen
50, rue Grand Pont - 76000 — Tél : 02 35 88 68 68

Royan
62, boulevard de la République - 17200 — Tél : 05 46 05 21 79

Tarbes
32, rue Abbé Torné - 65000 — Tél : 05 62 93 16 12

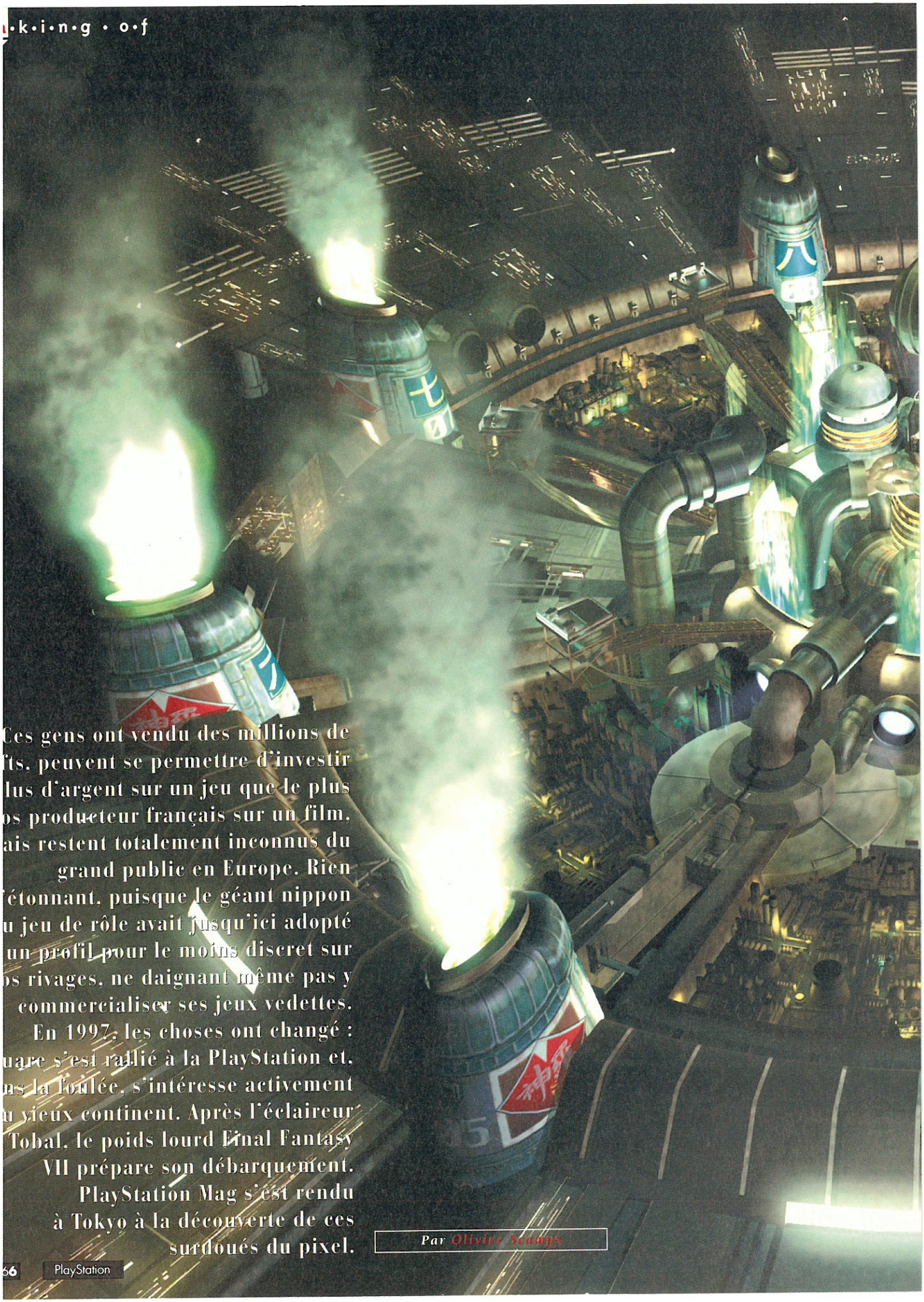
Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 05 61 12 33 34

Tours
46, rue du Grand Marché - 37000 — Tél : 02 47 61 73 80

Villefranche
11, rue des Marais - 69400 — Tél : 04 74 65 94 39

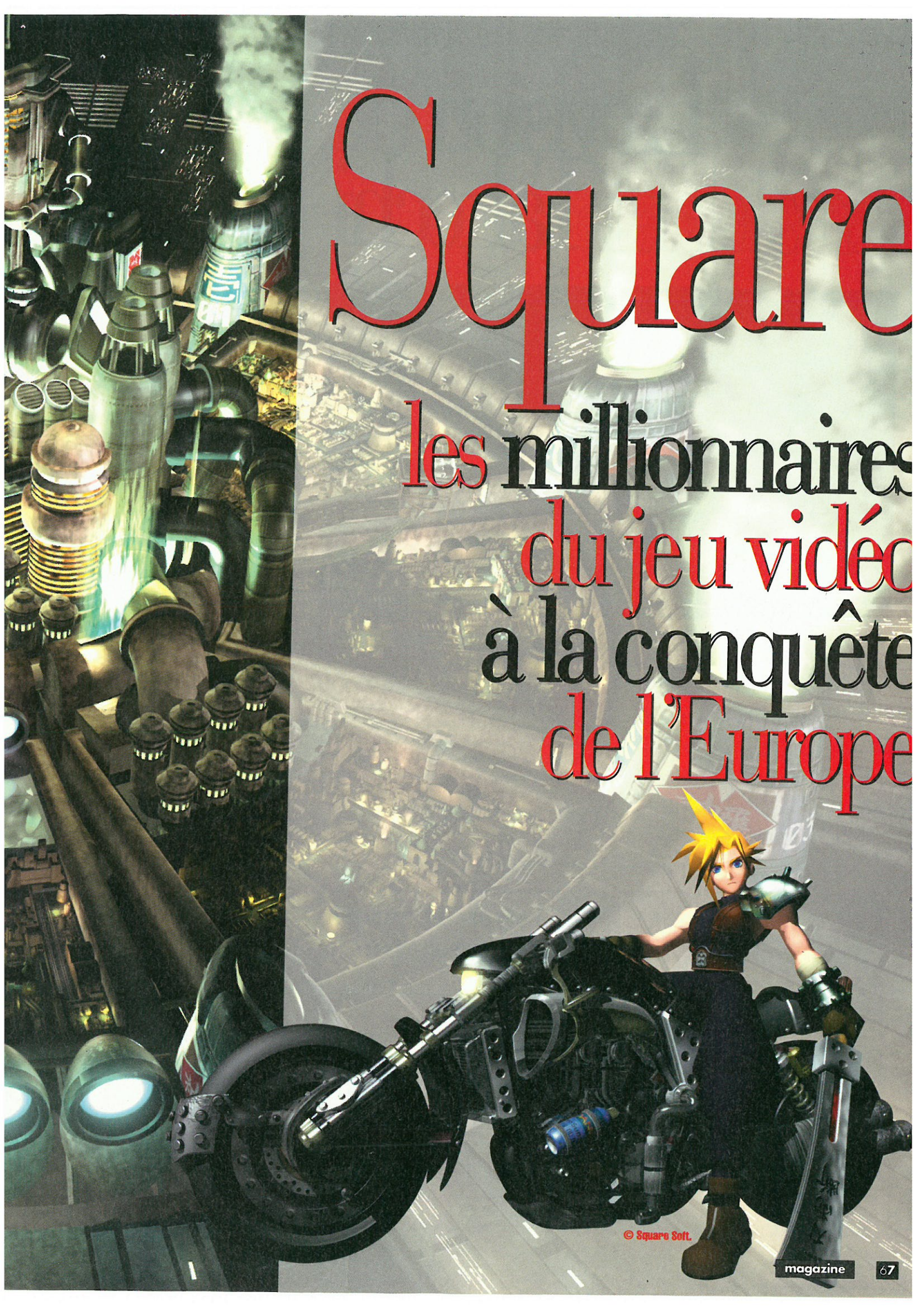
Voiron
2, rue Georges Frier - 38500 — Tél : 04 76 65 72 55

ATTENTION : les prix et promotions peuvent varier légèrement d'une agence à l'autre, mais Ultima essaye toujours de vous faire bénéficier des meilleurs prix.

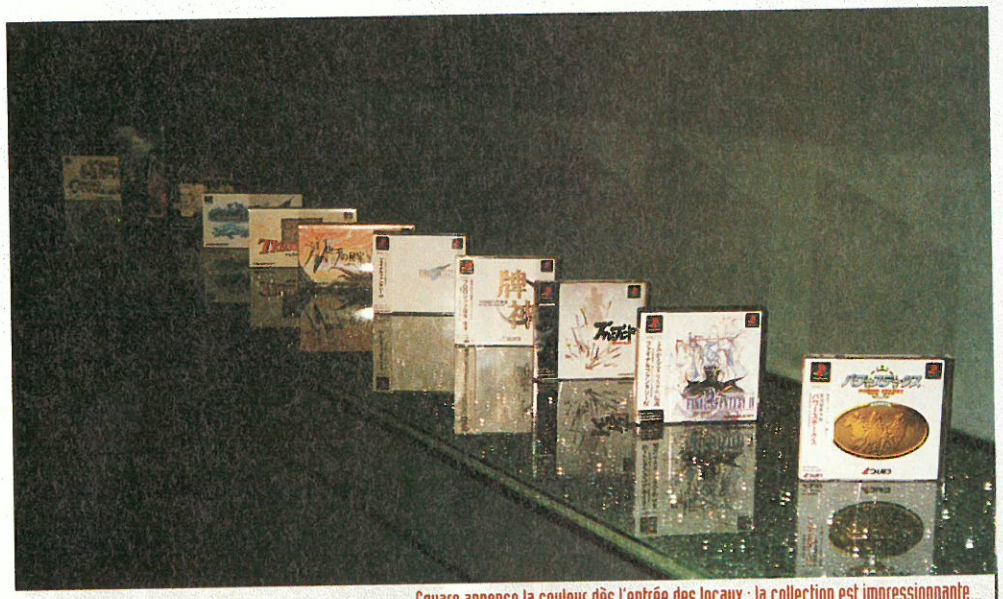


Ces gens ont vendu des millions de
fts, peuvent se permettre d'investir
lus d'argent sur un jeu que le plus
os producteur français sur un film,
ais restent totalement inconnus du
grand public en Europe. Rien
étonnant, puisque le géant nippon
u jeu de rôle avait jusqu'ici adopté
un profil pour le moins discret sur
os rivages, ne daignant même pas y
commercialiser ses jeux vedettes.
En 1997, les choses ont changé :
uare s'est rallié à la PlayStation et,
ns la foulée, s'intéresse activement
u vieux continent. Après l'éclaireur
Tobal, le poids lourd Final Fantasy
VII prépare son débarquement.
PlayStation Mag s'est rendu
à Tokyo à la découverte de ces
surdoués du pixel.

Par Olivier Scamps


Square
les millionnaires
du jeu vidéo
à la conquête
de l'Europe
© Square Soft.

La vision du Président Takechi



Square annonce la couleur dès l'entrée des locaux : la collection est impressionnante...

rco Tower. Tokyo. Un building d'apparence banale abrite l'une des boîtes de éveloppement les plus en vue du Japon. Tomoyuki Takechi, résident de Square, a accepté de répondre à quelques questions.

PlayStation Magazine : Quels sont les grands rivaux de Square ?

Tomoyuki Takechi : Sur le secteur du jeu vidéo domestique, Square est numéro 1 au Japon. Sega, Namco et Sony Computer Entertainment sont nos rivaux les plus importants ainsi que l'équipe de Mario chez Nintendo. La grande force de Square, c'est le RPG (NDR : jeu de rôle) et la simulation mais nous sommes en train de nous diversifier vers le sport, le combat... Dans chaque activité que nous investissons, nous voulons être numéro 1.

PM : Comptez-vous développer sur d'autres consoles que la PlayStation?

TT : Nous n'avons aucun plan de ce genre. Nous sommes une société de software. Nous travaillons exclusivement sur la meilleure plate-forme de développement. Aussi loin que nous puissions voir, la PlayStation est la meilleure.

PM : En matière de jeux vidéo, quels sont les ambitions de Square?

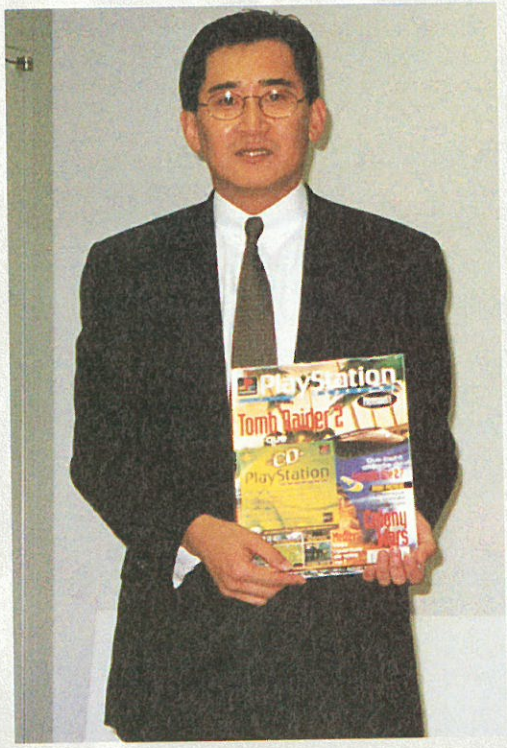
TT : Donner du rêve aux utilisateurs et leur permettre de s'évader. Pour cela, deux sens sont indispensables : la vision et l'ouie. C'est pourquoi le CD-Rom est indispensable, car il offre un environnement permettant de solliciter ces deux sens... comme dans un film.

PM : Dans le cadre de votre collaboration avec Sony, Square influence-t-il le développement du hardware?

TT : Oui. Nous apprécions lorsque Sony prend en compte nos remarques. Nous souhaitons coopérer avec Sony pour produire les meilleurs jeux.

PM : Qui achète un jeu de rôle comme Final Fantasy VII?

TT : Les trois-quarts des acheteurs sont des hommes. Le cœur de cible est âgé de 15-16 ans, mais le marché des RPG est très vaste : les joueurs ont entre 6 et 40 ans.

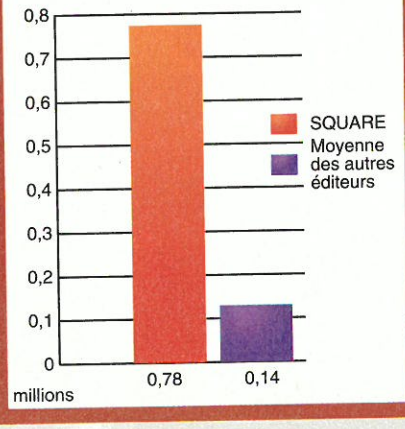


Cet éditeur vend des millions de jeux

Un chiffre suffit à résumer la puissance de Square. Sur Super Famicom, ancienne plate-forme de prédilection de l'éditeur, Square a comptabilisé 8 titres qui se sont vendus à plus d'1 million d'exemplaires contre 7 pour Nintendo et 3 pour Capcom !

En 18 titres, Square a vendu 13,9 millions de jeux au Japon. La moyenne est donc de 780 000 unités par titre. A titre de comparaison, la moyenne de l'industrie au Japon est de 140 000 unités.

Vente moyenne d'un jeu Square au Japon



Hironobu Sakaguchi "Final Fantasy VII va être notre carte de visite en Europe"

Etonnant pour le pays du Levant : Hironobu Sakaguchi, Senior Vice-President de Square, ne porte pas de cravate. Au cours d'un entretien décontracté et à bâtons rompus, il livre le fond de sa pensée sur Hollywood, Diablo et... l'Europe.

PlayStation Magazine : quelle est l'évolution de Square cette année?

Hironobu Sakaguchi : Nous avons 15 titres PlayStation en préparation. Nous ferons également des jeux d'arcade, ainsi que des conversions PC de certains de nos jeux... pour l'Occident, car au Japon le marché PC est nul. Ainsi, Final Fantasy V et VI sortent aux Etats-Unis cette année. Final Fantasy VII sera adapté sur PC ultérieurement. Mais il sortira bien après la version PlayStation. A Los Angeles et à Hawaï, nous avons ouvert des studios de production. Dans notre structure d'Hawaï, il y a pour une moitié des japonais, et des américains venant de Hollywood pour l'autre. On trouve même quelques Européens, dont un Français. Nous voudrions les faire travailler sur la suite de Final

présence très discrète

Jusqu'ici, Square a brillé par sa discrétion en Europe. Seuls quelques jeux ont su se frayer un chemin vers le vieux continent : Mystic Quest (Game Boy, Super Nintendo), Secret of Mana (Super Nintendo) et Secret of Evermore (Super Nintendo). Ce qui n'a pas empêché une petite communauté de passionnés -gros adeptes des magasins d'import et comprenant souvent le japonais- d'ériger Square en éditeur-culte. Sur PlayStation, le rythme devrait accélérer très nettement mais pour le moment, Tobal n°1 est l'unique jeu distribué officiellement sur le vieux continent.

"Les images de synthèse françaises sont de bonne qualité"

"Nous voulons développer nos liens avec l'industrie du cinéma"

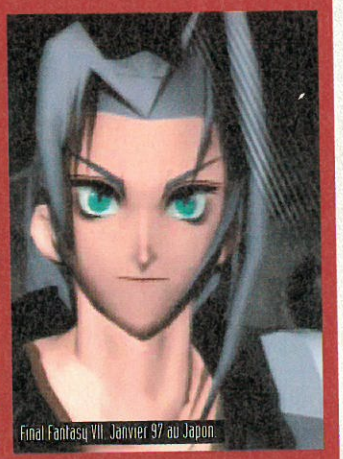
SQUARE SUR PLAYSTATION

Square a travaillé exclusivement sur les machines Nintendo pendant plus d'une décennie. Les six premiers épisodes de Final Fantasy, la série-culte de l'éditeur sont ainsi sortis uniquement sur Famicom, puis sur Super Famicom (le nom japonais des consoles Nintendo). L'an dernier, l'éditeur déclenchait un tollé au Japon en annonçant son abandon de la Nintendo 64 au profit d'un ralliement exclusif à la PlayStation. Depuis, il n'a pas chômé.

Les premiers jeux PlayStation

Tobal n°1, juillet 96 au Japon.

Tobal n°2, Mai 97 au Japon.


Final Fantasy VII, Janvier 97 au Japon.

Final Fantasy IV, Avril 97 au Japon.

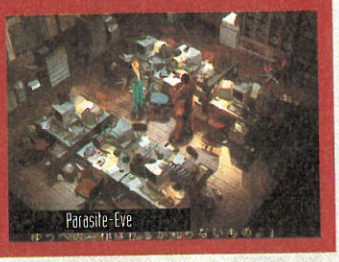
Bushido Blade, Avril 97 au Japon.

Les prochains grands titres PlayStation

Saga Frontier : Une saga de jeux de rôle un peu moins connue que Final Fantasy, car beaucoup plus complexe à saisir ! Disponible le 11 juillet 1997 au Japon.
Final Fantasy tactics : Prenons le très célèbre jeu de stratégie Ogre Battle, remplaçons les protagonistes par la faune habituelle de Final Fantasy, et l'on obtient Final Fantasy Tactics. Disponible le 20 juin 97 au Japon.
Parasite-Eve : Tiré d'un roman japonais de science-fiction, Parasite Eve vous propose une aventure du type Resident Evil, mais beaucoup plus belle. Un futur hit ! Date de sortie inconnue.

Saga Frontier

Final Fantasy Tactics


Parasite-Eve

Fantasy VII et y réaliser un long métrage à la Toy Story.

PM : Square irait-il à Hollywood?

HS : Nous y pensons. Nous sommes en train de développer des connexions avec le cinéma. Nous croyons fermement à la fusion du cinéma et du jeu vidéo. D'ici 5 ans, nous pensons qu'il existera dans les foyers un hardware permettant de lire aussi bien des films que des jeux (NDR : une prochaine PlayStation?) et le tout sera très imbriqué. Nous travaillons donc dans cette optique.

PM : Y aura-t-il un film Final Fantasy VII?

HS : Personnellement, j'ai envie de le faire.

PM : Votre gamme sport semble en sommeil...

HS : Nous voulons la développer. Nous travaillons par exemple sur une course, mais nous ne savons pas quand elle sera prête. La barre sur PlayStation est très haute et Square se doit à une très grande qualité.

PM : Internet représente-t-il quelque chose pour Square?

HS : Pour le moment, Internet n'est pas utilisable en distribution. Pour le marketing en revanche, c'est un superbe outil. En ce qui concerne le jeu en réseau, je trouve cela très intéressant. J'ai été agréablement surpris par Diablo (NDR : un jeu PC qui prend toute sa dimension en réseau sur Internet). Pour l'avenir, il s'agira d'un axe important pour Square et une équipe en interne travaille sur les technologies de jeu en réseau.

PM : Connaissez-vous des sociétés de développement en Europe?

HS : Rare et Psygnosis me semblent très performantes. J'aime bien aussi le jeu de basket de Sony Computer Entertainment Europe (NDR : Total NBA). Je trouve que les images de synthèse françaises sont de bonne qualité. D'ailleurs, j'aimerais bien ouvrir un Square Paris.

PM : Square a longtemps négligé l'Europe. Notre continent a-t-il désormais une place importante dans votre stratégie?

HS : Oui. Nous avons beaucoup travaillé sur la version PAL de Final Fantasy VII et nous prévoyons de vendre 1 million de pièces chez vous. Il y a énormément d'images de synthèse dans FF VII et je pense que cela plaît aux Européens. En outre, beaucoup de personnes chez vous apprécient les dessins animés et la culture japonaise. Je pense que FF VII est une chance pour Square de vraiment rentrer sur le marché européen. Ce doit être notre carte de visite chez vous. A l'avenir, nous adapterons sur votre marché les plus intéressants de nos softs.

PM : Quels sont les plus gros projets de Square actuellement?

Saga Frontier, Final Fantasy Tactics, Parasite-Eve et peut-être Front Mission 2. Tous ces jeux sont prévus en Europe.

Sans payer par chèque ni par CB

Recevez les nouveautés grâce au minitel

1 Connectez v
sur minitel
3617 GAME OVE
2 Laissez vos
coordonnées.
3 Faites votre
4 Nous vous
l'envoyons chez
5 Vous n'envoy
chèque ni CB, vo
ne payez que la
communication

3617 GAME OVER

50 TITRES DISPO
EN 48 H :

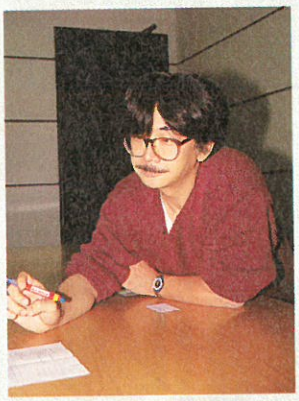
- Soulblade
- Jet rider
- Cool boarders
- 2Xtreme
- Porsche challenge
- Formula 1
- Superstar Soccer F
- Vandal Hearts
- Dark forces
- Pandemonium
- V-Rally
- Total NBA 97
- Speedster
- Monster Trucks
- Micromachines V3
- Tekken 2
- Rayman 2
- Tobal 2
- Etc...

ne payez que la communication pour commander vos jeux, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn).
rmément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès
rectification aux données personnelles vous concernant.
ation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement Inc.
ACTIV POLLEN

Final Fantasy VII expliqué par ses concepteurs

Plus d'un an de travail, 200 personnes, un budget de 30 lions de dollars, Final Fantasy s'impose comme le plus gros projet de Square à ce jour. Un investissement judicieux puisque ce jeu, que beaucoup considèrent comme l'un des meilleurs jamais réalisés sur PlayStation, s'est vendu à plus e 3 millions d'exemplaires au on en à peine quelques mois. Rencontre avec les principaux géniteurs du projet.

"J'aime bien Michel Polnareff"



NOBUO UEMATSU

Compositeur des musiques de FF VII.
Musicien vedette de Square, a composé la musique de 25 jeux, dont la plupart des classiques de l'éditeur.

Comment procédez-vous pour concevoir la musique d'un jeu?
Pour Final Fantasy, au début je reçois un scénario. Je le lis, prends des notes, pense la musique. Après, je vois le producteur et nous validons ensemble. Avant, je travaillais beaucoup seul. Pour FF VII, j'ai davantage collaboré avec le producteur.

Le passage de la cartouche au CD a -t-il changé quelque chose?
Au niveau de la composition, pas grand chose. Je travaille dans les deux cas sur des instruments traditionnels (j'en ai plus de 100 !) ou des synthés. La seule différence est qu'il y a moins de contraintes techniques puisque la place disponible pour les musiques est plus importante que sur cartouche.
Au niveau du rendu, il y a une nette amélioration, même si j'ai dû utiliser exclusivement la puce sonore de la console. Je n'ai pas pu lire directement les pistes audio à partir du CD car nous avions besoin de lire les animations stockées sur le CD.

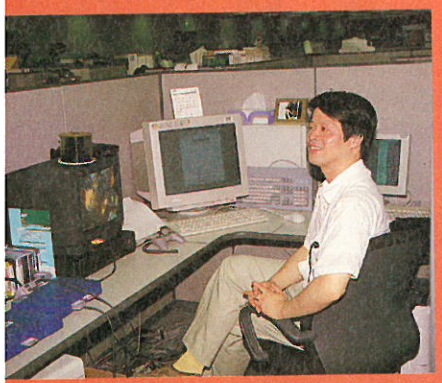
Quelles sont vos influences?
J'écoute de tout. J'aime bien Elton John et Michel Polnareff, qui était à la mode ici il y a 25 ans. Sinon, j'apprécie beaucoup le rock progressif anglais. Ce que je préfère toutefois, c'est la musique traditionnelle irlandaise.

"Nous n'aurions jamais ou réaliser un tel jeu sur cartouche."

YOSHINORI KITASE

Game designer en chef
A signé les Final Fantasy V et VI, ainsi que Mystic Quest et Chrono Trigger.

Comment se passe le travail sur le scénario d'un Final Fantasy ?
Je suis assisté de trois scénaristes. Nous réfléchissons ensemble, je rassemble les idées et je m'assure aussi que tout est bon. Square contrôle un peu le résultat, mais c'est très souple.



L'équipe est-elle la même sur les différents Final Fantasy ?
De FF VI à FF VII, l'équipe a bougé, mais les personnages clé, et en particulier les directeurs de chaque section (graphisme, animation...) ainsi que les principaux artistes sont restés les mêmes.

Combien de personnes ont travaillé sur FF VII ?
Sur FF VI, nous étions 40 en tout. Ici, nous sommes passés à 200 : 100 en interne, 100 en externe. C'est en grande partie dû aux séquences cinématiques réalisées sur Silicon Graphics.

Que change le passage de la cartouche au CD ?
Tout. Nous n'aurions jamais pu réaliser un tel jeu sur cartouche. Le gros intérêt du CD est qu'il permet d'obtenir une ambiance et une immersion du joueur grâce aux images et aux sons. Les séquences en images de synthèse sont très importantes dans FF VII : elles sont partie intégrante du jeu, mais prennent une place folle. Il nous a fallu 3 CD pour tout faire tenir alors, imaginez sur cartouche ! Le seul inconvénient est qu'il faut travailler beaucoup à réduire le "Time lag", dû au temps de chargement, mais le jeu en vaut la chandelle.

TETSUYA NOMURA

Designer des personnages.
A travaillé sur FF V et VI, Chrono Trigger, Front Mission...

Qu'avez-vous fait sur FF VII?
Mon job principal est la création des personnages et des monstres : il y en a 100 en tout ! Je lis le scénario, crée les personnages et trouve souvent les noms, parfois avec l'équipe. Ici, j'ai aussi œuvré sur le scénario et sur le système de jeu. Je travaille uniquement sur papier : des artistes 3D s'occupent ensuite de modéliser mes créations. Je trouve que rien ne remplace un crayon pour créer un personnage. .

Vos personnages préférés dans FF VII ?
Cloud et Zephilos.

Combien de temps vous faut-il pour concevoir un personnage?
Ça dépend. Deux jours en moyenne. Cloud a été le plus dur : il m'a pris un mois et il m'a fallu en réaliser aux moins dix versions.

"Rien ne remplace un crayon pour créer un personnage"

"Il a fallu créer un nombre incalculable de décors"

YUUSUKE NAORA

Designer graphique.
A travaillé sur FF VI, Chrono Trigger et Front Mission.

Qu'avez-vous fait sur FF VII?
Je m'occupe de la création des décors. Je fais le design générique en 2D sur Mac avec Photoshop. D'autres personnes les transforment ensuite en images 3D sur Silicon Graphics.

Combien de scènes avez-vous créées pour FF VII?
C'est incalculable puisque la plupart des endroits sont représentés selon plusieurs angles différents. Il y a en tout 65 lieux différents, avec différents angles pour chacun. FF VII m'a demandé un an de travail.

Pourquoi n'avez-vous pas utilisé la haute résolution de la PlayStation comme certains jeux récents (Tobal 2, Rapid Racer...)?
Parce qu'elle consomme énormément de mémoire. La haute résolution convient à un jeu d'arcade, pas à un jeu de rôle dans lequel il y a énormément de paramètres de jeu à stocker en mémoire. Mais comme le nombre de couleurs utilisées est très élevé, le résultat ne s'en ressent pas.

KEN NARITA

Programmeur.
A travaillé sur Final Fantasy I à VII.

Combien de temps a pris la programmation de FF VII?
Mon équipe de 10 programmeurs a travaillé six mois dessus. C'était mon premier travail sur PlayStation. Le plus dur n'a pas été la programmation, mais de savoir jusqu'où on pouvait pousser la machine. Je pense que vers la fin du développement, on arrivait à pousser la PlayStation à 90 % de ses possibilités.

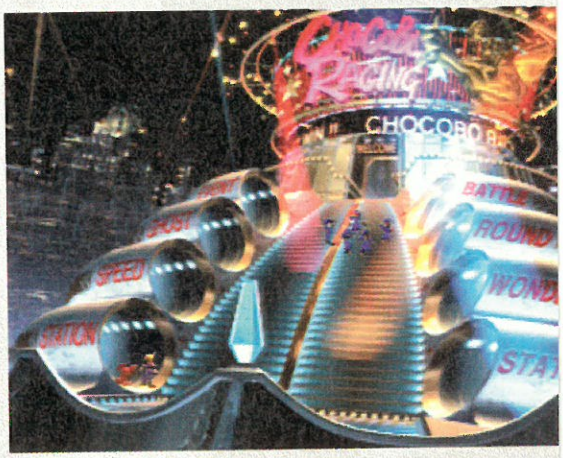
Malgré l'utilisation de 3 CD, avez-vous dû compresser les données?
Oui, bien sûr. Chaque jour, à la fin de la journée, nous lançons un programme qui compresse les données saisies durant le travail. Toutefois, le plus difficile n'est pas la compression, mais de placer les données dans le meilleur ordre sur le CD pour réduire les temps d'accès. C'est une chose que nous maîtrisons bien maintenant.

"Nous poussons la PlayStation à 90 % de ses possibilités"

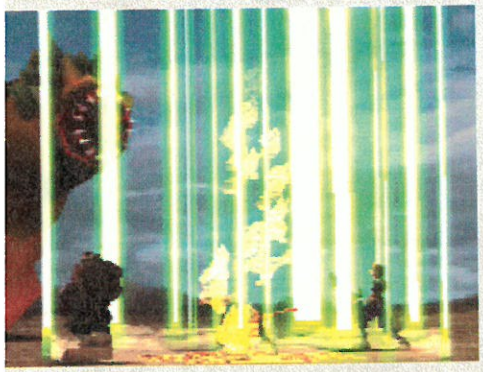
Vous retravaillez actuellement le jeu pour intégrer les traductions. Comment cela se passe-t-il ?
C'est très compliqué. C'est Sony Computer Entertainment Europe qui gère les traductions et nous envoie les textes à intégrer. Je les intègre, mais je n'ai aucun moyen de vérifier que la routine appelle bien le bon texte puisque je ne parle pas votre langue. Je dois donc régulièrement envoyer des CD à S.C.E.E. pour vérification. Mais nous y arriverons dans les temps.

Final Fantasy VII PAL

Une version survitaminée pour la France



croyable ! L'Europe disposera de la meilleure version de Final ntasy VII. Square nous mitonne en effet pour la fin de l'année e conversion aux petits oignons de leur blockbuster incluant, ô prodige, des améliorations par rapport à la V.O.



Final Fantasy VII fera son entrée en septembre aux Etats-Unis et vers la fin de l'année en Europe. Square met actuellement les bouchées doubles pour finaliser la conversion PAL et obtenir une synchronisation parfaite entre le son et l'image, malgré les différences de fréquence entre le NTSC (format de télé US et nippon) et le PAL européen. La version européenne proposera le choix entre anglais, français, allemand et espagnol.

FF VII amélioré !

Grande nouvelle, les concepteurs ont profité de l'occasion pour améliorer le jeu. Une initiative qui n'est pas monnaie courante dans le jeu vidéo. Les apports se font dans deux directions principales :

1. Amélioration du gameplay

- Moins de scènes de bataille. L'objectif est d'arriver à un meilleur équilibre entre l'aventure et le combat, afin d'éviter le syndrome "je fais deux pas, je tombe sur un monstre, je le bute, etc."
- Des menus plus ergonomiques et plus graphiques. Les utilisateurs pourront plus facilement sélectionner les objets, utiliser les sorts...
- Une interface améliorée. Le jeu sera plus facile à manier. Ainsi, une pression sur le bouton Select permettra de voir immédiatement son personnage ou les entrées et sorties de la salle, et même d'obtenir des aides pour trouver des objets masqués par le décor.
- Des "mini-jeux dans le jeu" plus réussis : le jeu de sous-marin sera plus facile à manier et le snowboard proposera de nouveaux personnages.

2. Enrichissement de l'histoire

- Deux mini-histoires nouvelles étofferont le scénario.
- Deux nouveaux monstres ont été ajoutés, dont l'un plus puissant que le dernier boss. Il apparaîtra à la fin pour prolonger encore le plaisir de jeu.

Lorsque le meilleur jeu de rôle du monde devient encore meilleur, la rédaction de PlayStation Magazine ne peut qu'être impatiente. See you in december.

Paris, Lyon & Antony ! Bientôt à Pontault-Combault

Ouverture des premiers magasins de jeux video neufs et recyclés.

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu video recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Garanti 6 mois
- Reconditionné sous blister
- Moins cher

JEUX VIDEO
recycle ware
NEUFS & RECYCLÉS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot
75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

LYON
Centre Ccial La Part-Dieu
Rez-de-chaussée
À côté de "Loisir & Création"
69000 Lyon
Tél. 04 72 84 20 38

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc
92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

Ouverture prochaine à Pontault-Combault !
RECYCLEWARE PONTAULT-COMBAULT
Centre Commercial Carrefour - 77340 PONTAULT COMBAULT

NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.
IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au même prix, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.*

Comparez les prix des jeux Recycleware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS : Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Tekken	99 F	Star Gladiator	149 F	Com. & Conquer	199 F	Adidas P. Soc. 97	229 F
FIFA 96	79 F	Thunderhawk 2	99 F	Wing Comm. 3	149 F	Crash Bandicoot	199 F	Area 51	229 F
Toshinden	89 F	Toshinden 2	99 F	Chronicles of the Sw.	169 F	Destruct. Derby 2	199 F	Disruptor	229 F
Air Combat	99 F	Total NBA' 96	99 F	ESPN Extr. Sports	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Jet Rider	229 F
Adidas Power Soc.	99 F	Wipe Out	99 F	Fifa 97	169 F	Formula 1	199 F	Cool Boarders	249 F
Alien Trilogy	99 F	Wrestlemania	99 F	Soviet Strike	169 F	Legacy of Kain	199 F	ISS Pro	249 F
Doom	99 F	Int. Track & Field	129 F	Street Racer	169 F	Pandemonium	199 F	Little Big Advent.	249 F
D's Dining Table	99 F	Loaded	129 F	Tobal N°1	169 F	Porsche Challenge	199 F	MicroMachine V3	249 F
Fade to Black	99 F	Need for Speed	129 F	Worms	169 F	Road Rash	199 F	Need for Speed 2	249 F
Magic Carpet	99 F	Ridge Racer Revol.	129 F	Raging Skies	189 F	Tekken 2	199 F	Rugby Jonah Lomu	249 F
Mortal Kombat 3	99 F	Time Commando	129 F	Resident Evil	189 F	Tomb Raider	199 F	Soul Blade	249 F
Rayman	99 F	Tunnel B1	129 F	2Xtreme	199 F	Wipe Out 2097	199 F	Suikoden	249 F
Ridge Racer	99 F	Chevaliers de Baph.	149 F	Casper	199 F	Rebel Assault 2	219 F	Vandal Hearts	249 F

* Dans la limite des stocks disponibles.

Plus de 20 000 jeux neufs et recyclés en stock !

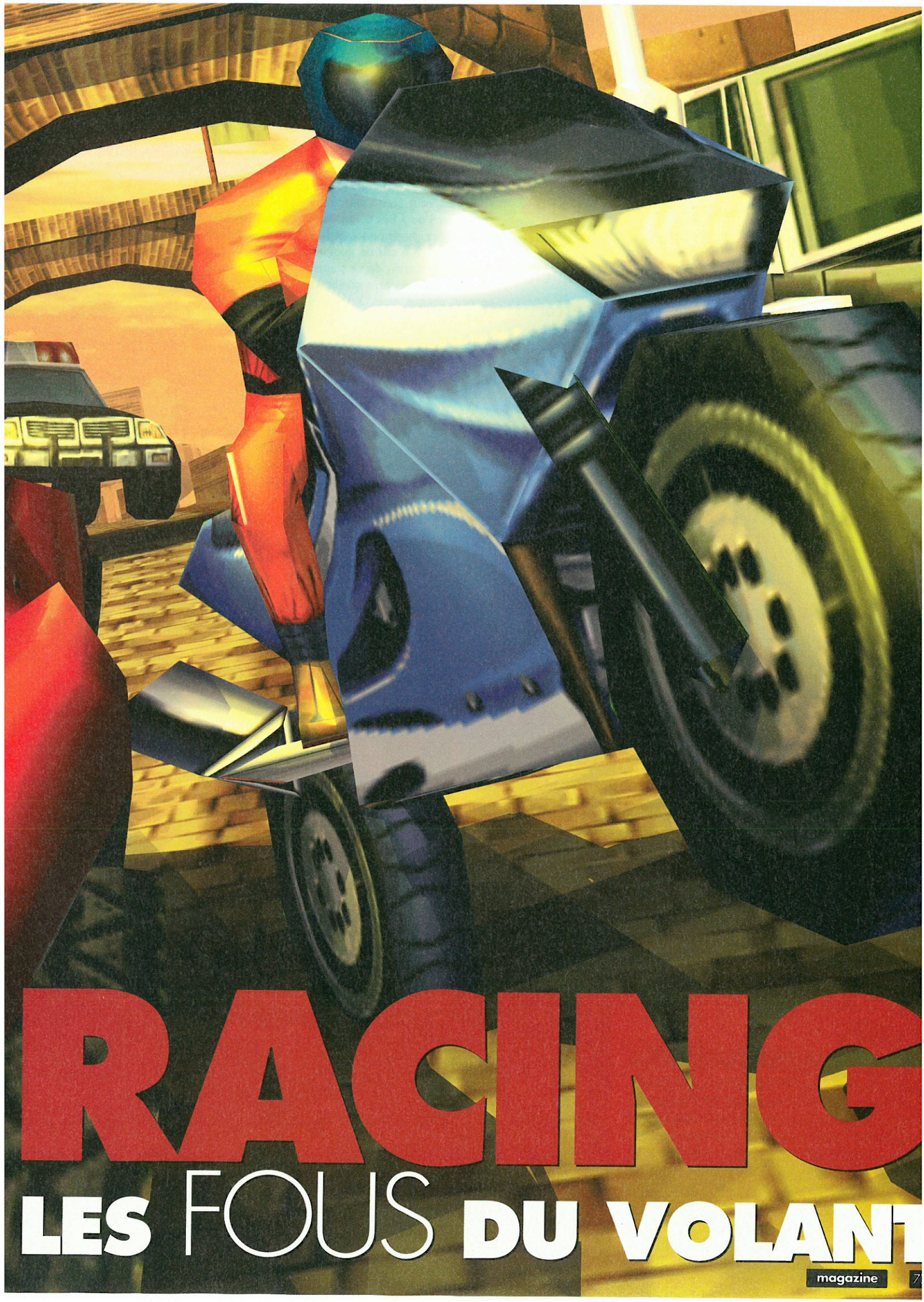
2, rue Pierre-Lescot - 75001 PARIS
Métro & RER Châtelet-Les Halles
Tél. 01 42 36 25 42
Ouvert du lundi au samedi de 10 h à 20 h

Il faut que ça roule ! La tendance est aux quatre ues et l'indigestion n'est plus in. Pourtant loin des courses s sérieuses de ces dernières emaines, Explosive Racing va vous bousculer. Vous pensiez dormir tranquillement sur la ge ? Perdu, c'est derrière un lant qu'on vous attend et une s n'est pas coutume, ça sera avant tout pour se marrer. Enfin du drôle !

EXPLOSIVE

Par Jean Santoni

EDITEUR : TOKA/FUNSOFT
DISPONIBLE EN SEPTEMBRE 97



RACING

LES FOUS DU VOLANT

" Oh ! un jeu de voitures. Vous en reprendrez bien encore un p'tit peu ?
- Heu...Bleuarg, j'peux plus, j'ai les dents du fond qui baignent.
- Allez, un petit effort !
- Bon, d'accord. "

En Corse, si vous avez l'inconscience de dire à la Mama qui vous reçoit que le plat qu'elle vous a servi vous plaît, vous êtes à peu près certain qu'elle vous resservira 4 ou 5 fois durant le même repas à coups de louchées gargantuesques ! Et croyez-moi, rien ne l'arrêtera ! Je sais de quoi je parle. C'est un peu ce qui est en train de se passer actuellement avec les éditeurs qui nous gavent comme des oies en sortant, chaque mois, 3, voire 4 jeux de bagnoles. Gare à l'indigestion !

Un piège vicieux. Ouvrez vos cages à miel, la stéréo est là pour vous aider !

The French touch strikes back !

C'est évident, les programmeurs de Toka sont des fanatiques incurables d'arcade pure et dure. Explosive Racing tout comme son prédécesseur, le méconnu Burning Road, fait inévitablement songer à une production japonaise. Fausse piste ! Laissez au pla-

Vous pourrez choisir parmi 5 vues, toutes jouables et décider d'afficher ou non le tableau de bord.

Les changements brutaux de revêtement modifient l'adhérence du véhicule. Le son change également.

Explosive Racing explose toutes les courses arcade du moment !

fiche technique — EXPLOSIVE RACING

Genre	Course de caisses
Editeur	Toka/Funsoft
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 2 en Link
Niveaux de difficulté	4
Continues	Passwords
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	Vous perdez votre première course !

card votre intuition car cette jeune équipe de programmeurs est française ! En fait, Toka c'est un peu le Lenny Kravitz de la course automobile : même si cette production ne fait pas preuve d'une originalité débordante (en s'inspirant très largement de titres comme Daytona Usa et la série Ridge Racer), il faut reconnaître que les développeurs ont négocié cette vraie fausse suite avec un savoir faire impressionnant. Explosive Racing prend à contre-pied les productions motorisées du moment ; ici, ce sont les sensations fortes et le fun qui prennent le pas sur le réalisme. De prime abord, le pilotage peut sembler "bourrin" ; c'est un peu vrai, vous ne descendrez que très rarement en dessous des 200 km/h ; cependant, vous comprendrez bien vite qu'il n'y a point de salut sans une maîtrise parfaite de l'art du dérapage ! Une technique qui, au final, vous demande de soigner au mieux vos trajectoires, mais rassurez-vous, c'est la seule subtilité ! Une fois familiarisé avec le comportement des véhicules, vous pourrez très facilement vous aider des adversaires pour modifier vos petites erreurs d'appréciation... Faire du stock-car, quoi !

Le stock-car, c'est fun et ça peut vous aider à g
Veillez toutefois à ne pas encaisser trop de dégâ

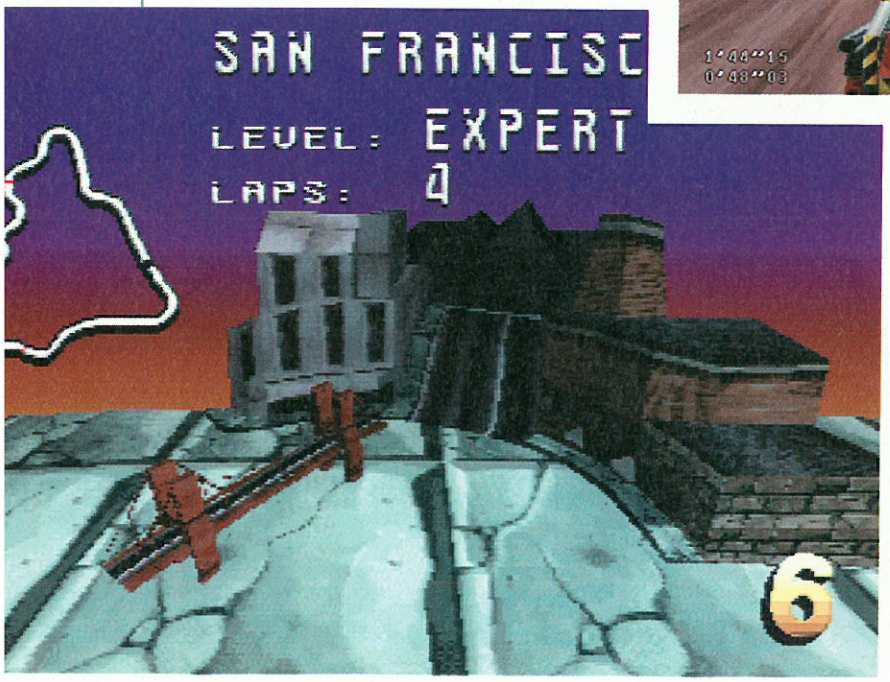
Jetons un œil sous le capot...

Explosive Racing comprend 7 circuits. San Francisco est le tracé le plus difficile. Vous retrouverez les fantastiques dénivélations et les tramways si caractéristiques de la plus européenne des villes américaines.

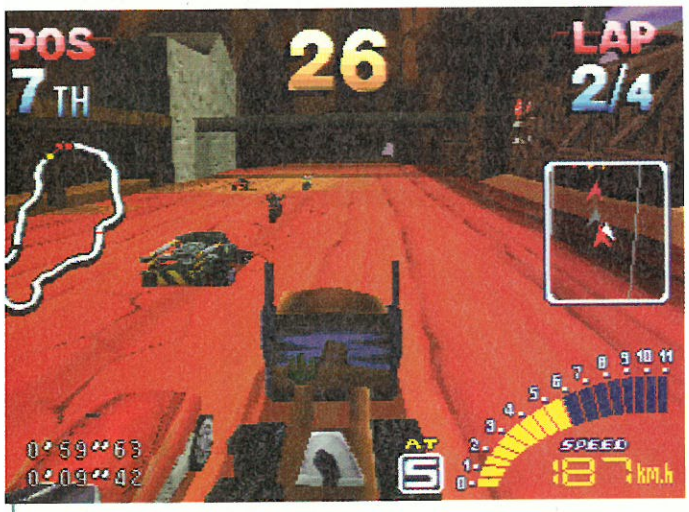
Explosive Racing n'a heureusement plus rien à voir avec Burning Road ! Premier constat, les circuits et les véhicules sont beaucoup plus nombreux. Une fois les modes Training et Championnat terminés, vous aurez accès à 6 circuits (plus un caché carrément hideux !) ; en prenant en compte les modes mirror et reverse, on obtient une combinaison de 24 parcours différents ! Enfin, 9 bolides supplémentaires viendront s'ajouter aux 6 officiels. Vous pourrez piloter des voitures, des trucks customisés et des motos. Les tracés sont également beaucoup plus longs, plus techniques. Tous offrent différentes conditions climatiques visuellement très réussies et

Les bruits des pneus sur la neige et la glace sont très réussis.

Pole Position pour Toka dans le domaine de la course arcade !



Sur le circuit Antarctica, vous devrez parfois piler comme un malade pour éviter de vous m
un gigantesque et encombrant chasse-neige !



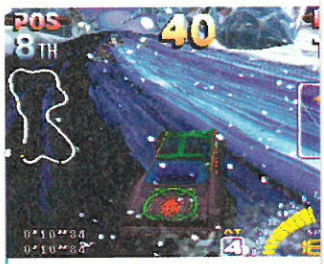
Les adversaires ne vous laisseront pas une seule seconde de répit. En règle générale, vous ne garderez jamais très longtemps la position de tête.

24 parcours possibles grâce aux modes reverse, mirror et reverse-mirror !

des changements soudains de revêtements qui modifient (un peu) l'adhérence des véhicules. Bref, y a de quoi faire. Les textures, malgré une mise en couleur parfois étrange, titillent agréablement la rétine et donnent à ce jeu de courses un cachet très cartoon, voire, par endroit, surréaliste. Le moteur 3D demeure identique, le jeu tourne toujours en 30 images par seconde, mais le clipping est nettement moins grossier. La course est tout simplement hallucinante de rapidité et de fluidité, et aucun ralentissement ne vient ternir ce tableau idyllique.

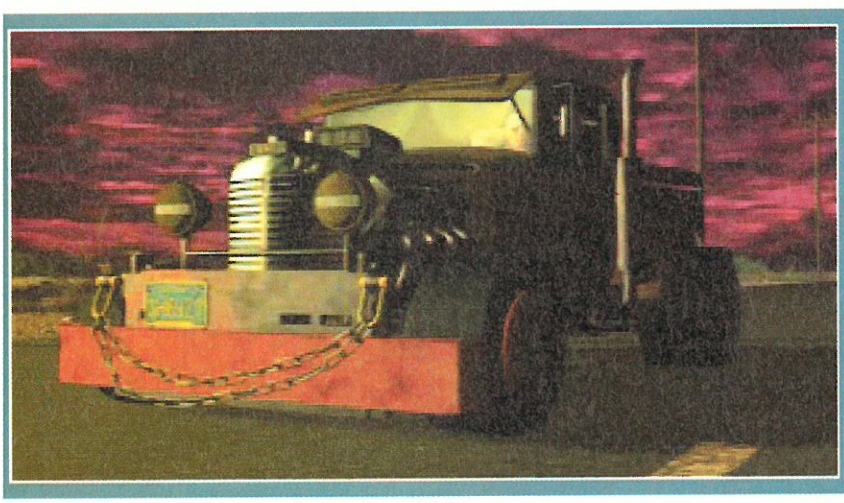
Dieu ! Que le temps passe vite,

Vous serez opposé à 7 fous du volant particulièrement coriaces, dont l'unique but dans la vie est de vous harceler, de vous stresser et de vous faire transpirer sans relâche durant cinq tours. Impitoyables, ces adversaires digne de Mad Max batailleront avec hargne pour vous rattraper et vous



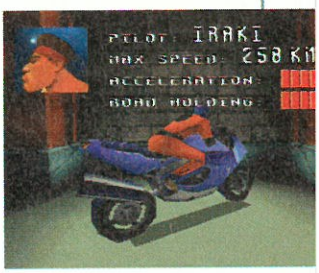
La technique du dérapage est spectaculaire visuellement et, en plus, c'est facile à réaliser. La clé de la victoire.

Ici pas de F1 ni de voiture de rallye. Le look des véhicules est délibérément destroy et colle parfaitement à l'ambiance explosive des courses. Toutefois, vous trouverez au milieu de ces V10 et V12 survitaminés quelques motos très intéressantes à piloter.



Jouez en "vibrorama"

Explosive Racing offre des sensations encore plus extrêmes en branchant le Pad analogique. Le dosage des accélérations, des dérapages est plus souple et chaque fois que vous direz bonjour à un adversaire, au décor ou que vous prendrez une bosse, le pad vibrera violemment dans vos paluches ! Il ne reste plus qu'à ce pad à être disponible en France... Certainement d'ici à la fin d'année.



EXPLOSIVE RACING

Memory card | Jeu en link de console | Compatible analogique

DESIGN : Un style graphique fantaisiste plutôt plaisant, malgré la grossièreté de certaines textures. 7

DURÉE DE VIE : 6 circuits, 9 véhicules, 4 modes de jeu et un mode championnat très difficile. 7

JOUABILITÉ : Instinctive et très agréable même avec les bolides les moins performants, arcade oblige... 7

MUSIQUE ET SON : Du funk, des chansons, quelques hurlements et des bruits d'ambiance très réussis. 7

ORIGINALITÉ : Raaah ! Encore une course de voitures. Bon ça va pour cette fois. 3

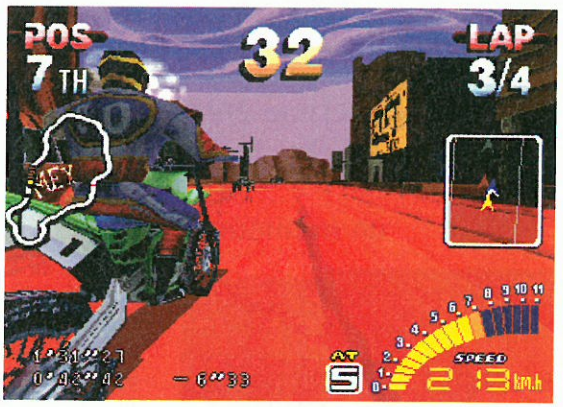
TECHNIQUE : La vitesse de ce soft décoiffe, le clipping est assez bien géré et la 3D est de bonne facture. 7

EN RÉSUMÉ

Vous en avez marre des simulations prise de tête, vous voulez avoir mal au pouce, ne jamais descendre en dessous des 200 km/h et froisser la tôle de vos adversaires ? Alors Explosive Racing est un "very gooood choice" ! Une course arcade qui détrône sans problème Rage Racer. Sensations garanties !

Lorsque vous finirez le circuit de San Francisco, le mode Chase se déclenchera : les flics vous poursuivront pour avoir enfreint la loi... Je vous laisse la surprise.

empêcher de finir la course dans les temps, soit en vous faisant bouffer du gravier, soit en gênant l'anticipation de vos trajectoires au moyen de magistrales queue-de-poisson. Car ici, peu importe de finir premier pour remporter la victoire, non, votre pire ennemi est le temps : pour gagner et ainsi découvrir tous les circuits, vous devrez faire péter les chronos. Pas facile quand on sait que le temps imparti est assez restreint. Un système original qui met le joueur constamment sous pression et renforce l'intensité des courses. Explosive Racing est une très bonne surprise qui, au même titre que V-Rally, mais dans un tout autre registre (celui de l'arcade), sort du lot grâce aux sensations extrêmes qu'il procure. Finalement, on évite l'indigestion... de justesse.



Des courses d'une intensité rare !

La neige, la pluie, le brouillard et les orages gênent véritablement la visibilité. Tous ces effets sont particulièrement réussis et plutôt impressionnants.

L'Ecosse est le circuit le plus déliran offre des variations météorologiq particulièrement violentes et lorsqu nuit tombe, vous devrez allumer phares. Géni

Hum...Certains véhicules sont plus agréables à piloter que d'autres....Hein Roger ?!

Les dérapages laissent des traces qui restent sur le circuit durant toute la course. Un détail plutôt sympa.

Miracle ! Les deux vues subjectives (cockpit classique) sont parfaitement jouables et offr une très bonne perspective. A moto, les sensations sont grisantes.

Après la déception de Ridge Racer Révolution, qui n'apportait pas grand chose par rapport au premier, on était en droit de s'inquiéter. Mais Rage Racer bénéficie enfin du relookage que l'on attendait. Du moins un minimum...

Par Grégory Szriftgiser

RAGE RACER

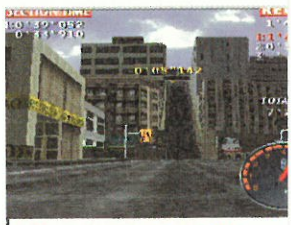
EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN JUILLET 1997

Ridge Racer était un des tous premiers titres PlayStation. Une surprise de taille à l'époque et l'on parlait déjà d'arcade à la maison. Ridge Racer Revolution arriva ensuite, ne proposant pas de réelles innovations. Une déception bien que le jeu restait fidèle à la première mouture. On pouvait donc être inquiet à l'annonce de Rage Racer, troisième épisode de la saga des "Ridge".

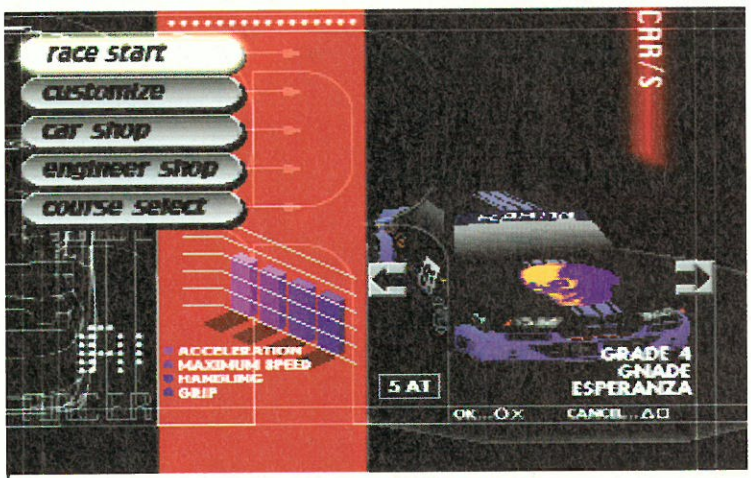
Quoi de neuf docteur ?

Laissons de côté l'histoire pour se pencher sur le neuf. C'est bien là que se situe le problème : Rage Racer se devait d'innover, tout en gardant le même principe, à savoir courses rapides et maniabilité arcade. Namco, en bon maître de la 3D mappée, nous livre donc enfin la suite tant attendue, alors que Ridge Racer est resté dans tous les esprits. Passé une intro façon clip, rageuse, aux images agressives et flashantes, le jeu peut commencer : pas d'autre choix que le mode Grand Prix, ou le mode Time Attack,

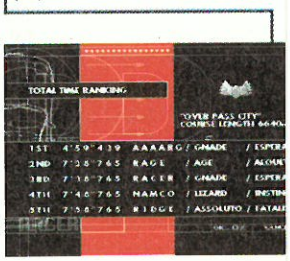
Une chicane que vous ne tarderez pas à passer en dérapage, tant votre voiture se verra améliorée par l'ingénieur.



Le Time Attack Mode est la seule alternative au Grand Prix. On lui reprochera l'absence d'une voiture "fantôme" traçant votre précédente performance.



Avant la course, réglage (customize), et shopping (Car Shop & Engineer Shop).



fiche technique — RACE RACER

Genre	Course Arcade
Editeur	Namco
Distributeur	Sony C.E
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Au moins 5 Classes...
Continues	3 + Memory Card
Memory Card	Oui (1 bloc)
Son en	Stéréo / Mono
Après une demi-heure de jeu	Je vais enfin pouvoir me payer une Austin Mini !

RAGE RACER

Memory card

DESIGN : Des couleurs un peu ternes mais des décors variés. 6

DURÉE DE VIE : Ça commence à se corser vraiment à partir de la 4e classe... 7

JOUABILITÉ : Les dérapages sont difficiles à maîtriser, mais la jouabilité est identique aux titres précédents. 8

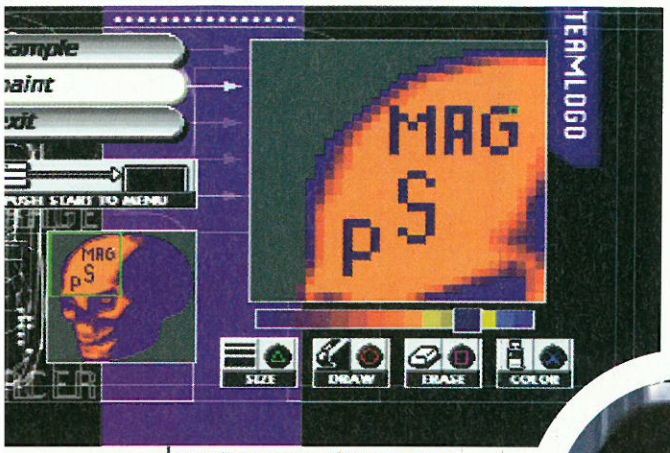
MUSIQUE ET SON : Avis mitigé: musiques très entraînantes, bruitages d'aspirateur... 6

ORIGINALITÉ : Quelques ingrédients de gestion, mais c'est un jeu de caisse... 2

TECHNIQUE : Pas de réelle prouesse au regard des autres volumes de la saga RR. 6

EN RÉSUMÉ

Rage Racer est sans surprise. Néanmoins, on a enfin une réelle amélioration, avec le côté gestion, l'achat de dizaines de véhicules différents. Pour les fans du genre, Rage Racer remplit son contrat. Pourtant, Explosive Racing s'avère en fin de compte beaucoup plus fun.



Une option sympa, la déco personnelle.

Textures comme ciels de fond ont subi un lif indispensa

Des sauts aberrants, c'est aussi ça, les courses made in Namco.

en dehors des options, qui après un rapide coup d'œil se révèlent être d'un classissisme à toute épreuve. Je choisis le mode Grand Prix... attaquons le problème de face !

On joue comme on aime

Au moins, le menu a complètement été relooké. Et se profilent à l'horizon des tas d'options intéressantes et nouvelles : commençons par "customize". Vous aurez ici tout loisir de modifier l'adhérence de vos pneus, la boîte de vitesses (manuelle ou automatique), ou même l'allure de votre véhicule: couleur, logo du capot, nom de l'équipe et couleur des bandes! Amusant... Il y a aussi le "Car Shop". "C'est le concessionnaire local?", me dis-je face à la première voiture proposée, qui doit être certes très pratique pour faire des créneaux vu sa taille ridicule. Les autres (une petite quinzaine, à découvrir au fur et à mesure de votre progression) sont néamoins bien plus convaincantes. Mais un peu au-dessus de mon budget actuel! Effectivement, de course en course, tant que vous parvenez à vous classer dans les 3 premiers, vous gagnez de l'argent. Cela vous servira aussi à faire un tour chez l'ingénieur, qui pourra améliorer les performances du moteur de l'une ou l'autre de vos possessions mécaniques. Une fois la tripatouille terminée, vous sélectionnez le circuit, et c'est parti.

C'est pas beau ça?

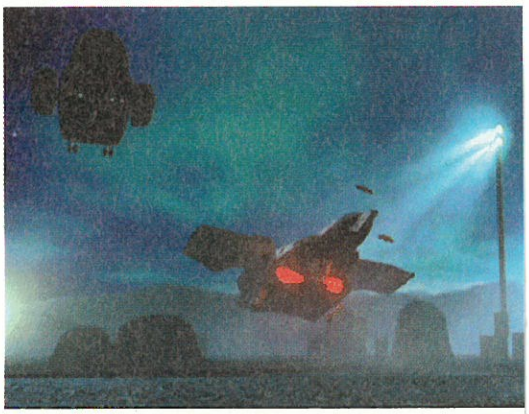
Enfin du neuf! Certes, mais quant au jeu? Eh bien, le gameplay reste le même, dérapages un peu aléatoires parfois et un bouton frein inutile. Les musiques naviguent toujours dans la mouvance techno-maison-boum-boum, quant aux bruitages, on passe de la cafetière à l'aspirateur, ce qui est un progrès significatif. Mais en dehors de ça, Rage Racer n'est ni plus ni moins qu'un Ridge Racer avec des circuits toujours aussi peu nombreux (4, mais avec des dénivelés bien marqués), qui satisfera les fans de la série, pour son côté arcade toujours aussi présent. En bref, ce nouveau "Racer" reste fidèle à lui-même, fun, rapide, facile à prendre en main. Ceux qui cherchent un réalisme plus poussé dans ce type de jeu n'y trouveront aucun intérêt.

Nouveau volet de la saga "Rac de Namco qui innove enfin un minimum !

Mieux vaudra upgrader votre véhicule chez l'ingénieur.... pour attendre que le "Car Shop" ait de bonnes choses à proposer!

ncroyable ! Alors que Star Wars vient juste d'être réédité au cinéma dans une version modernisée, voilà que l'opus 4 de Wing Commander débarque sur votre console préférée. Quelle aubaine, on va pouvoir à nouveau vivre les tribulations du colonel Luc... heu... Blair dans une ambiance garantie 100 % pur space opera !

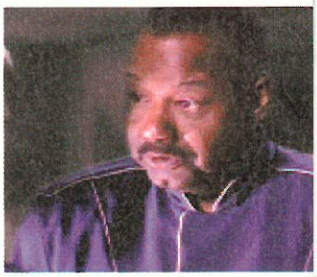
Lorsqu'on allume la console on réalise tout de suite de quelle manière ont été investis les quelque 60 millions de francs alloués à la réalisation de ce jeu. N'ayons pas peur des mots, on se prend une grosse baffe dans la tête en découvrant, les yeux écarquillés de bonheur, le générique et la scène d'introduction grandiose digne d'une production hollywoodienne. L'immersion sera totale, ayez confiance, laissez-vous aller...

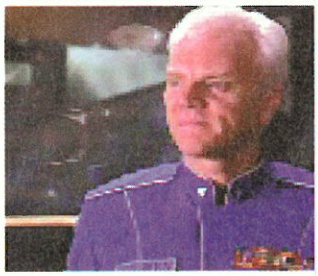


WING COMMANDER 4 THE PRICE OF FREEDOM

Un scénario particulièrement soigné

L'histoire se situe après le terrible conflit qui opposa la Confédération aux vindicatifs Kilrathis, les nations membres de la Confédération vivant en parfaite harmonie avec celles des mondes frontières. Tout va

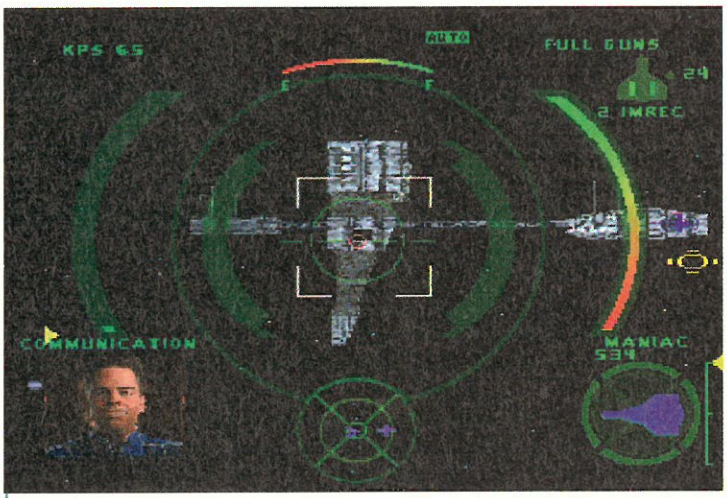




EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBLE EN JUILLET 1997

Par Vladimir Sebansky

fiche technique	WIND COMMANDER 4
Genre	Film interactif
Editeur	Electronic Arts
Distributeur	Electronic Arts
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3
Continues	Memory card
Memory Card	oui
Son en	Dolby surround
Après une demi-heure de jeu	Vous avez envie de baffer vos supérieurs !



Lors des combats et des phases d'atterrissage, il est possible de communiquer avec ses coéquipiers et même d'insulter l'ennemi !

WING COMMANDER 4 THE PRICE OF FREEDOM

Memory card

DESIGN : L'univers créé est vraiment crédible. Les vaisseaux sont bien modélisés. **7**

DURÉE DE VIE : Les Wing Co sont réputés pour être longs, il l'est. 4 CD et plus de 40 missions...variées. **8**

JOUABILITÉ : Un confort optimisé lors des scènes de shoot, no problemo ! **7**

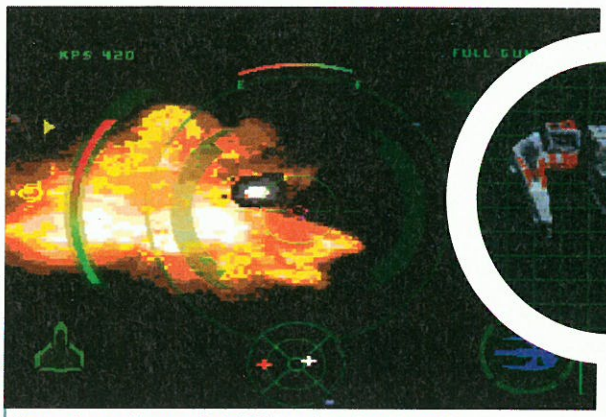
MUSIQUE ET SON : Musiques symphoniques, dialogues à gogo, le tout en DSR qui dit mieux ? **7**

ORIGINALITÉ : Le scénario vous réserve de sacrées surprises ! **8**

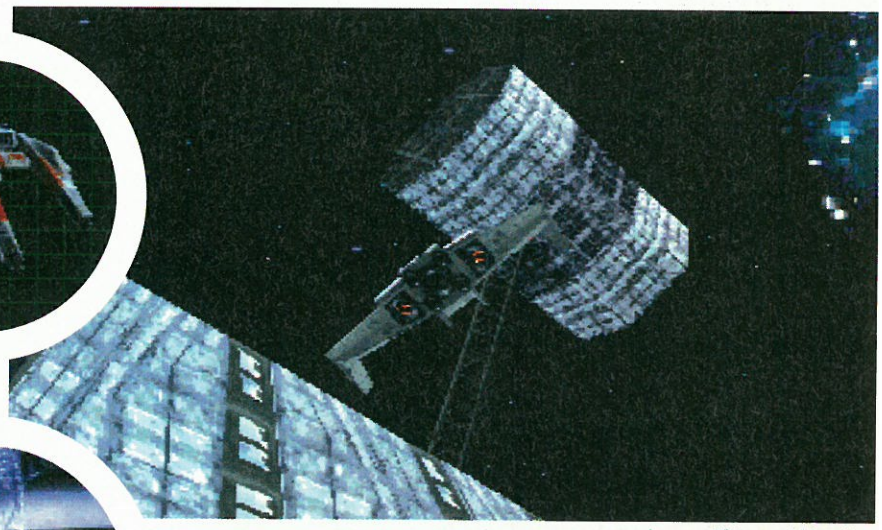
TECHNIQUE : Un moteur 3D performant, on regrettera la laideur des graphismes. **4**

EN RÉSUMÉ

Un scénario mieux construit, des rebondissements et une meilleure maniabilité pour les scènes d'interception, mais que demande le peuple ? De meilleurs graphismes peut-être pour le prochain épisode ? Wing CO ne décevra pas les mordus de space opera



Une version graphiquement très inférieure à son homologue PC.

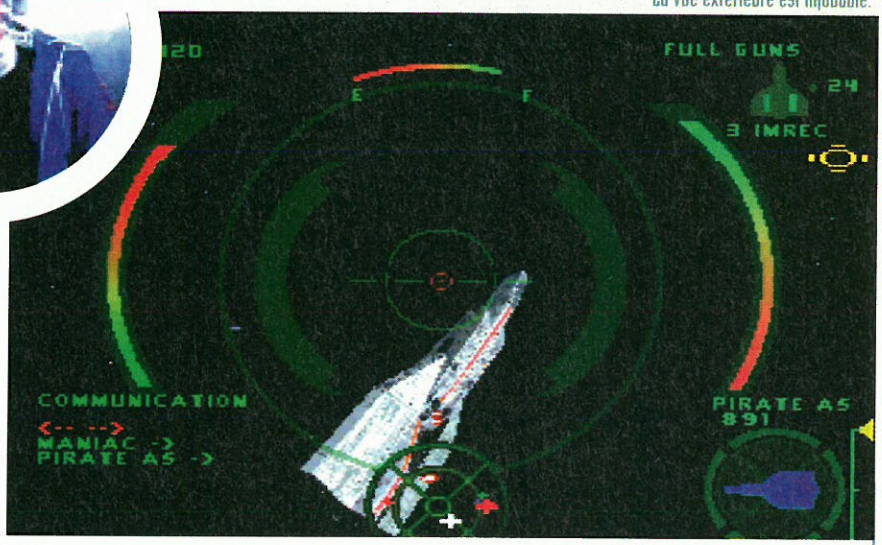


La vue extérieure est injouable.

donc pour le mieux dans le meilleur des mondes jusqu'au jour où un mystérieux groupe de chasseurs s'attaque sans aucune raison et avec la plus grande cruauté à un transporteur sanitaire civil. Dès lors, les attentats se multiplient et l'équilibre diplomatique est rompu. Les tensions atteignent alors leur paroxysme, chaque camp soupçonnant l'autre d'être l'auteur de ces actes criminels. C'est dans ce climat politico-militaire explosif que vous (Colonel Blair) devrez rempiler (rappelez-vous, vous étiez devenu un bon fermier !) et découvrir ce qui se cache derrière cette vague subite de terrorisme.

Une réalisation inégale mais une ambiance explosive

Pour ceux qui l'ignore encore, Wing Commander 4 est un film interactif, le jeu se divisant en deux parties distinctes. Durant la première phase, vous devrez dialoguer avec la hiérarchie et les pilotes du vaisseau mère afin de collecter diverses informations internes ou externes ; vous aurez la possibilité d'intervenir en orientant vos remarques de manière positive ou négative influençant ainsi le déroulement du scénario ou l'état d'esprit de vos interlocuteurs. La seconde partie consiste à effectuer des missions bien spécifiques dont les résultats vous feront progresser de façon non linéaire (la notion d'échec n'étant pas forcément synonyme de game over). En comparaison des splendides scènes cinématiques citées plus haut, cette phase de jeu, réalisée en 3D temps réel, déçoit quelque peu et ce, malgré un moteur 3D plus performant assurant une fluidité d'animation sans reproche à 30 images par seconde. En effet, les textures n'ont pas vraiment évolué et ne sont pas à la hauteur des 32 bits de la console ; pourtant, on était en droit de penser que les programmeurs d'Origin auraient rectifié le tir, les graphismes étant la principale faiblesse de la version précédente. Ne cherchez donc pas d'effets graphiques ou de lumière somptueux, le démon Pixellisator ayant fait son œuvre à notre plus grand regret !



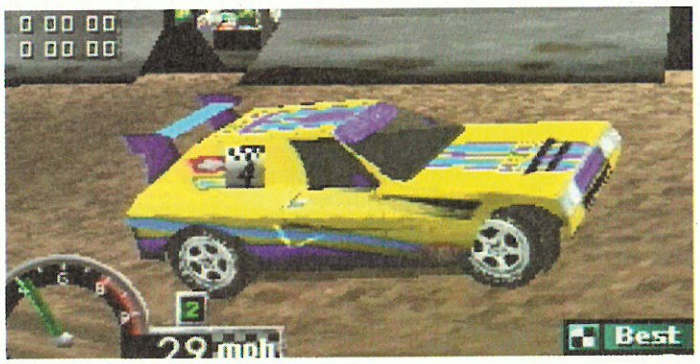
Les dogfights sont franchement agréables à jouer, malgré de piètres graphismes.

Le plaisir est au rendez-vous !

Rassurez-vous, malgré ce grief, l'intérêt est au rendez-vous grâce au scénario exemplaire mais, également, grâce à une jouabilité revue à la hausse durant les scènes de shoot'em up. Les missions (environ 40) sont plus variées et vont de la simple escorte à l'opération de sauvetage en passant par le raid quasi suicidaire. Bref, il y a de quoi faire. De manière plus générale, Wing Commander 4 est franchement trippant car il possède une âme : les divers protagonistes ont leur personnalité (l'exubérant Maniac n'a pas fini de vous irriter !) et vous n'aurez pas ce sentiment désagréable de dialoguer systématiquement avec "l'arme fatale" de service. Finalement, ce soft, malgré ses faiblesses graphiques, a le mérite d'être unique en son genre et d'offrir une histoire pleine d'émotions et de rebondissements. Si vous êtes fan de Space opera, ne vous privez pas de ce bonheur !

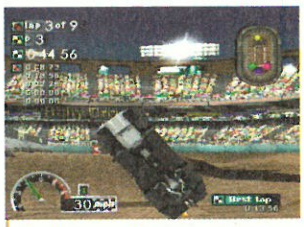
Un scénar béton, servi par des vidéo à vous couper le souffle

Décidément, les courses de voitures sont à la mode ces temps-ci. Aujourd'hui, c'est au tour de Rally Cross de venir titiller vos réflexes de pilote et ce, avec plus ou moins de bonheur, semble-t-il. Un jeu nippon ni mauvais, oserais-je dire...

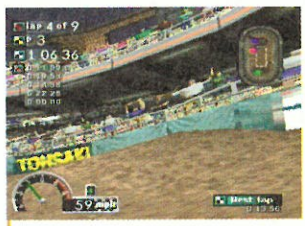


Par Nicolas Moulin

Effectivement, après l'excellent V-Rally du mois dernier, la barre a été placée particulièrement haut et les challengers auront fort à faire pour détrôner le tenant du titre. Mais comme il ne faut pas mélanger les torchons et les serviettes, effectuons tout de suite une petite précision : Rally Cross n'est absolument pas une simulation, car ici l'aspect arcade est incontestablement dominant. Vous voilà prévenu. Après quelques longues secondes de chargement, le menu principal s'étale de tout son long sur votre télé 16/9 82 centimètres Dolby Surround à amplificateur de phases. Pas de surprises, vous pourrez aussi bien participer à une simple épreuve, qu'à un championnat vous opposant à trois autres véhicules sur les six circuits proposés. Vient ensuite le choix de votre voiture proprement dit, qui une fois le championnat gagné de fond en combles, pourra s'effectuer parmi dix neuf engins. Bien évidemment, chacun d'entre eux



Tous les mauvais coups sont permis pour passer devant.



Un bon carambolage facilite la victoire.

RALLY CROSS

EDITEUR : SONY C.E.A.
DISPONIBLE EN JUILLET 1997

fiche technique RALLY CROSS

Genre	Course de Rallyes
Editeur	Sony C.E. U.S.A.
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	Jusqu'à 4 sur le même écran
Niveaux de difficulté	3
Continues	Sauvegardes
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On contrôle à peine la voiture

Vous soulevez des gerbes d'eau, de boue, ou encore des feuilles suivant les circuits.

On se croirait à Bercy...

RALLY CROSS

Memory card | Multi-joueurs

DESIGN : Variable suivant les circuits, mais globalement très agréable. **7**

DURÉE DE VIE : Six circuits au total, c'est quand même un peu limite. **5**

JOUABILITÉ : Les voitures sont réellement difficiles à piloter et la visibilité sur la piste s'avère moyenne. **5**

MUSIQUE ET SON : Les bruits de moteur sont assez médiocres, mais les musiques sont encore plus stressantes. **5**

ORIGINALITÉ : Rally Cross n'innove en rien, absolument rien. **2**

TECHNIQUE : Animation fluide et absence de clipping, c'est du bon. **7**

EN RÉSUMÉ

Il est dommage que Rally Cross n'ait pas été doté d'une meilleure jouabilité, car techniquement il n'y a pas grand chose à lui reprocher. Dommage également que les circuits ne soient pas plus nombreux car, de ce fait, la durée de vie n'est pas des meilleures.

Certains circuits sont nettement plus beaux que d'autres.

Votre voiture vole de bosse en bosse.

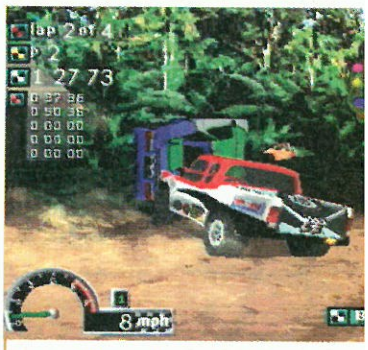
possède des caractéristiques de vitesse, de freinage et de tenue de route différentes, à vous de choisir celui qui correspondra le mieux à votre conduite

Une réalisation correcte

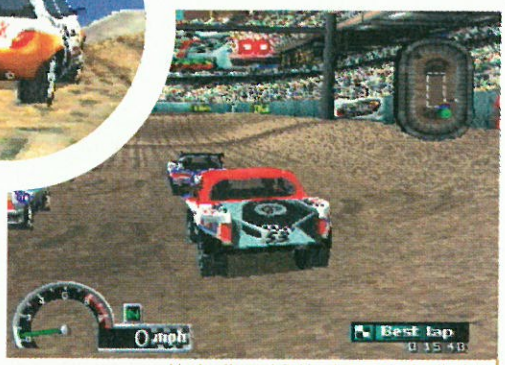
Vous voici sur la ligne départ, prêt à en découdre pour prouver à votre grand-mère qu'il n'existe pas meilleur pilote de Rallye au monde. Le premier circuit se situe en Egypte et vous mettra aux prises avec sable, dunes et pyramides. Le feu passe au vert et les trois autres voitures démarrent dans un nuage de sable correctement réalisé, mais sans plus. Vous faites de même et le décor s'anime alors avec une rapidité et une souplesse tout à fait honorables. La gestion de la 3D est vraiment très bonne, car aucun effet de clipping ne viendra troubler la sérénité de la perspective. Premières bosses et premières grosses chaleurs, car votre voiture rebondit sans concession d'un côté à l'autre de la piste, ce qui se terminera au final par une suite de tonneaux réellement impressionnants. Ceci a le mérite de souligner une des grandes qualités du jeu, à savoir l'excellente gestion des suspensions et de l'équilibre de la voiture. On pourra également citer la bonne réalisation des dérapages et des accidents, qui sont quelquefois réellement spectaculaires lorsqu'ils mettent en cause plusieurs véhicules.

Patinoire-land avec des roues

Côté graphisme, les circuits restent inégaux, mais on ne se plaint pas (pourtant face aux quarante pistes de V-Rally...). A ce propos, il est réellement dommage que Rally Cross ne propose que six tracés différents (sans compter les variantes et autre mode "Reverse"). Mais le véritable point faible du jeu réside dans sa maniabilité. En premier lieu, les voitures sont réellement très difficiles à contrôler (même en mode Rookie), et la moindre erreur de pilotage suffira le plus souvent à vous faire larguer définitivement par les autres concurrents. Ensuite, il sera impératif de connaître le tracé des circuits par cœur, car les vues internes et externes sont situées trop bas et ne permettent pas de bien négocier les virages. Pour conclure, Rally Cross propose de jouer jusqu'à quatre sur le même écran, mais cette option n'est vraiment pas une réussite. En revanche, le mode deux joueurs n'appelle pas de critiques particulières. Un jeu de course oscillant entre le bon et le moyen, au final.



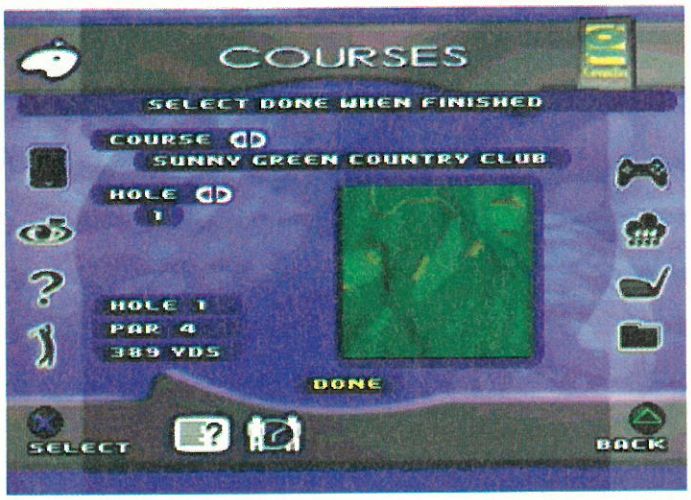
Le circuit Alpine est sans conteste le plus dur de tous.



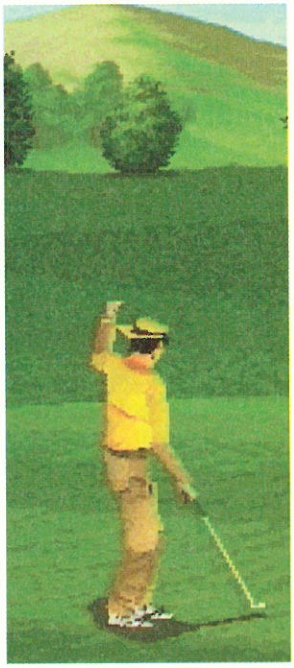
L'animation est fluide et exempte de clipping.

Rally Cross n'est absolumer pas une simulation...

Vous rêvez d'une vie au soleil où tout ne serait que luxe, calme et volupté ? Vous avez envie de verdure et de gazouillis d'oiseaux ? Laissez-vous donc tenter par cette simulation de golf signée Gremlin Interactive.



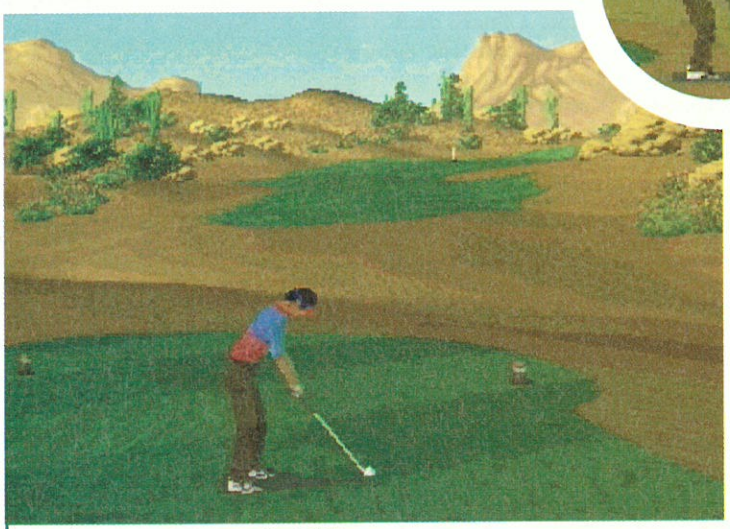
Le jeu s'ouvre sur un menu d'options très complet. Depuis la météo jusqu'à la couleur de la peau ou de la casquette du joueur vous représentant sur l'écran multicolore de vos nuits blanches, tout peut être paramétré. Vitesse du vent, pluie, systèmes de compétition divers (strokeplay, matchplay, foursome, etc.) et l'on peut même choisir son commentateur parmi trois coyotes à l'humour facile. En cas de coup foireux, ceux-ci n'hésitent pas à décocher leurs sarcasmes, en langue Rosbif malheureusement.
On commence la partie au handicap 28 et, au fur et à mesure des tournois, on pourra améliorer son classement. Les noms d'une cinquantaine de vrais joueurs sont utilisés et ce ne sont pas moins de six parcours qui nous sont proposés.



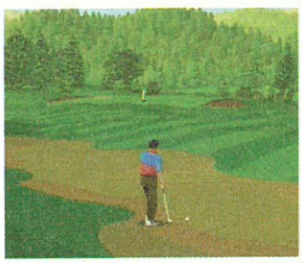
Par Johnny Piano

ACTUA GOLF 2

EDITEUR : GREMLIN INTERACTIVE
DISPONIBLE EN JUILLET 1997



Le parcours d'Orange Rock dans le désert d'Arizona.



Fiche technique — ACTUA GOLF 2

Genre	Simulation de golf
Editeur	Gremlin Interactive
Distributeur	Ubi Soft
Nombre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	Championnats Pro & amateurs
Continues	Non
Memory Card	Oui
Son en	Stéréo
Après une demi-heure de jeu	On maitrise bien le swing

PlayStation

ACTUA GOLF 2

Memory card | Multi joueurs

DESIGN : Décors champêtres agréables mais joueurs pixellisés. **6**

DURÉE DE VIE : Assez longue d'autant plus que le tempo du jeu est tranquille. **7**

JOUABILITÉ : Prise en mains immédiate, concept rôdé et bien réalisé. **9**

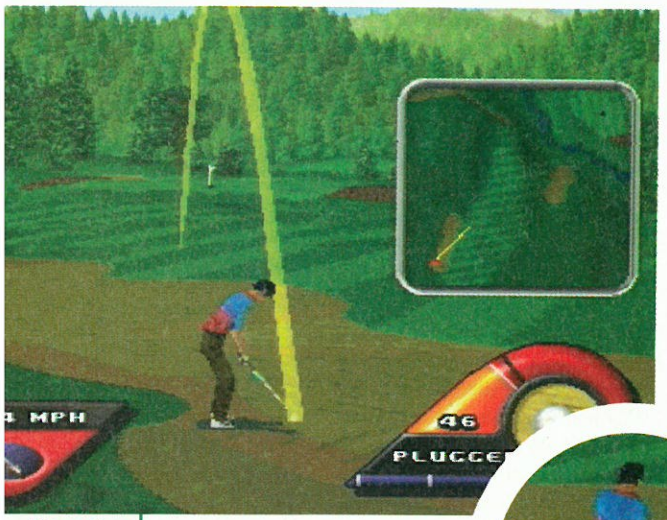
MUSIQUE ET SON : Commentaires de bonne qualité mais en V.O.(comme les gazouillis). **5**

ORIGINALITÉ : Interface éculée et jeu aussi révolutionnaire qu'un lord anglais. **1**

TECHNIQUE : Rien de spectaculaire à l'écran mais bonne 3D, absence de bugs. **7**

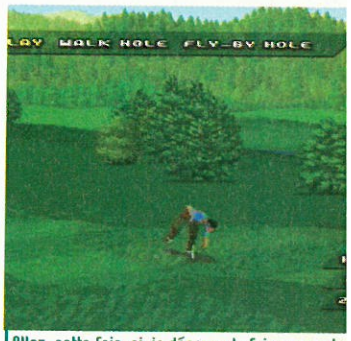
EN RÉSUMÉ

Pas plus innovant que John Major mais plus beau que le Prince Charles et bien plus interactif que Lady Di, Actua Golf s'impose comme le meilleur jeu de golf sur PlayStation. Un bon jeu assez réaliste et convivial qui plaira aux calmes, aux convalescents et aux amateurs de ce sport.



"Plugged", ça veut dire balle enfoncée et c'est synoyme de problèmes. Heureusement, il n'y a quasiment pas de vent : 4 miles à l'heure.

Flyby sur le parcours écossais de Carnoustie.



Allez, cette fois-ci, je découpe le fairway en de

Faite dor jouer vo grand parents

Bienvenue aux clubs

Une fois la balle placée sur le tee de départ, l'option flyby (automatique ou contrôlée par le joueur) permet de faire connaissance avec le trou qui nous attend. La possibilité d'afficher le plan du fairway facilite le jeu. Pour commencer, c'est de bonne guerre, car malgré une 3D de bonne facture et plusieurs vues à disposition, l'évaluation des distances depuis le point de vue du golfeur reste trop difficile.

A chaque club sélectionné, correspondent plusieurs coups : backspin, high pitch, low chip, etc. A vous de choisir selon la vitesse du vent, l'état du terrain et votre stratégie. Deux petits regrets : le nom du club sélectionné n'est pas indiqué et, pour les superpuristes, la position des pieds n'est pas prise en compte.

Vanessa : un bon coup

L'interface du swing est on ne peut plus classique et efficacement réalisée. Le comportement de la balle est crédible et avec quelques heures d'entraînement, on pourra maîtriser des coups qui nécessitent plusieurs décennies de pratique dans la vraie vie, celle où l'on enduit de munster le corps de Vanessa Demouy. La balle rebondit en suivant fidèlement le relief : un bon point pour le réalisme. Une dizaine de caméras permettent de revoir les meilleurs coups sous tous les angles et de suivre la balle en l'air.

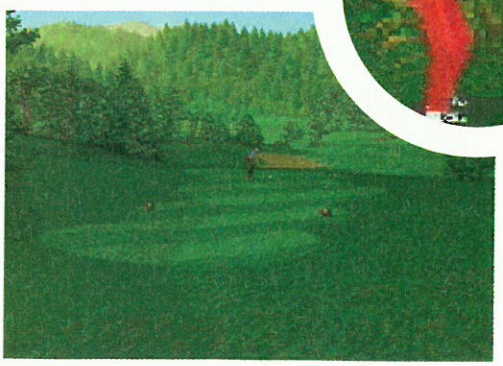
Un bon soft aux options nombreuses, à la fois assez réaliste et facile d'accès, auquel on peut faire jouer des personnes pas forcément pro des jeux vidéo, dans le calme et la bonne humeur (à défaut de luxe et de volupté).

Petit lexique du golfeur

Links : l'ensemble du parcours.
Fairway : zone reliant le départ au green et où l'herbe est tondue.
Rough : jungle bordant le fairway où se perdent nombre de balles et d'illusions.
Green : moquette végétale entourant le trou.
Bunker : sorte de bac à sable servant à tester le flegme des joueurs.
Air shot : coup préféré des débutants consistant à rater la balle avec son club.
Hook : effet à gauche, volontairement provoqué ou non.
Slice : le même à droite.
Ecosse : terrain de golf géant habité par les sympathiques inventeurs de ce sport.

Les links très britishs d'Oxfordshire.

Vue sur le fairway du 1er trou de Kiawah Island.



Pas de découragement

Vous êtes armé jusqu'aux dents et vous allez leur montrer de quel bois vous vous chauffez dans ce Doom-like signé Psygnosis. Après tout, c'est le sort du monde qui est entre vos mains ! Rien que ça, tiens !

Hm... T'as de beaux yeux tu sais.

Ça commence fort, avec une intro efficace qui plante le décor et nous fait bien flipper. La doc nous promettant 20 niveaux aux designs variés, 17 ennemis et 9 armes, l'eau nous vient à la bouche. Ensuite, direction le briefing. Celui-ci, commenté en V.O. non sous-titrée sur la version testée, n'est pas toujours d'une clarté exemplaire, malgré les schémas l'accompagnant. (Tips : les flèches rouges désignent un objet à détruire). Les voix américaines sont en tout cas excellentes. Une fois le jeu lancé, on se meut, non pas dans une vache, mais dans des décors assez zoulis. On peut regarder en bas et en haut, courir, s'accroupir, etc. La combinaison de touches nécessaires au déplacement latéral n'est pas la plus ergonomique qui soit mais bon, après un

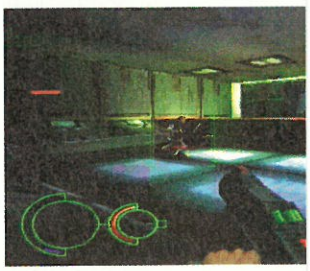
Encore oublié de mettre votre tronc en vous levant ce matin ?

Par Johnny Piano

LIFEFORCE TENKA

EDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBLE EN JUIN 1997

C'est pas grave la visière est en pyrex.



Fiche technique — LIFEFORCE TENKA

Genre	Doom-like
Editeur	Psygnosis
Distributeur	Sony C.E.
Nombre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	Non
Continues	Non
Memory Card	Oui
Son en	Dolby Surround
Après une demi-heure de jeu	1er niveau vidé de ses occupants

PlayStation

LIFEFORCE TENKA

Memory card

DESIGN : Les décors restent sombres mais des effets d'éclairages sympa. **6**

DURÉE DE VIE : 20 niveaux qui se corsent au fur et à mesure. **6**

JOUABILITÉ : on aurait aimé avoir beaucoup mieux. Pas très intuitif. **4**

MUSIQUE ET SON : les bruitages manquent de punch, la musique est elle à la hauteur. **6**

ORIGINALITÉ : encore un Doom-like. Rien à signaler ! **7**

TECHNIQUE : assez bonne fluidité, quelques bugs dans la 3D. **6**

EN RÉSUMÉ

Tenka nous a laissés sur notre faim. Les streums sont bêtes, le jeu est trop répétitif même pour un shoot en 3D. On ne peut recommander ce jeu qu'à ceux d'entre vous qui ont terminé-archi-terminé Exhumed et qui trépignent d'impatience de retourner au front.

Extrait de la collection de prêt-à-porter automne-hiver nucléaire 2096.

quart d'heure on est dans le coup. Une maniabilité plus intuitive aurait été la bienvenue. Mais les premiers échanges de politesse avec la faune des premiers niveaux tempèrent malheureusement cet avis favorable.

Petits meurtres entre humanoïdes

Les ennemis sont de trois types : humanoïdes, droïdes et mutants. Leur look est plutôt réussi dans l'ensemble et c'est sans état d'âme qu'on blastérise ces répugnantes bestioles. Par contre, côté I.A., c'est un peu léger. Ces nunuches ne connaissent pas l'esquive et il suffit de faire dix mètres en arrière pour couper court à toutes velléités de poursuite. Comme il n'y a aucune interaction avec les décors et pas de surprises dans l'enchaînement couloir-blast-cadavres fumants-clé, on a bien du mal à retenir un bâillement après quelques niveaux.

Quelle heure est-il ?

La difficulté est bien dosée mais provient uniquement du nombre de cibles, pardon, d'ennemis à éradiquer. La quantité de bonus (munitions, bouclier, points de vie) étant calculée assez chichement sur chaque niveau, il est conseillé de laisser une réserve de points derrière soi sous peine de se retrouver tout nu face à l'adversité. A part ça, on ne risque pas d'attrapper une entorse au cortex pour avancer dans le jeu. On serait plutôt à la limite du décrochage de mâchoire à force de bailler, du fait du manque d'originalité et de stress. Bien sûr, on est là pour sauver le monde à coups de lasers mais un peu plus de variété dans les situations n'aurait pas fait de mal. L'absence de niveaux de difficulté et l'obligation de finir une mission pour sauvegarder rallongent une sauce pas très digeste.

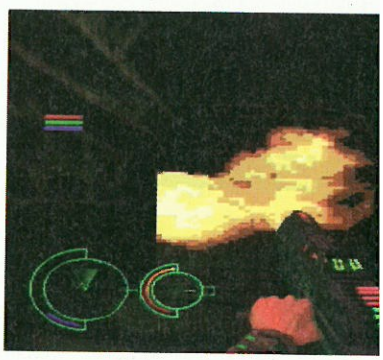
Lifeforce Tenka va avoir du mal à s'imposer face à la concurrence, son seul argument étant des graphismes propres et une réalisation correcte sans plus. Loin d'être un mauvais jeu, il manque néanmoins du petit plus qui pourrait le faire sortir de la masse.

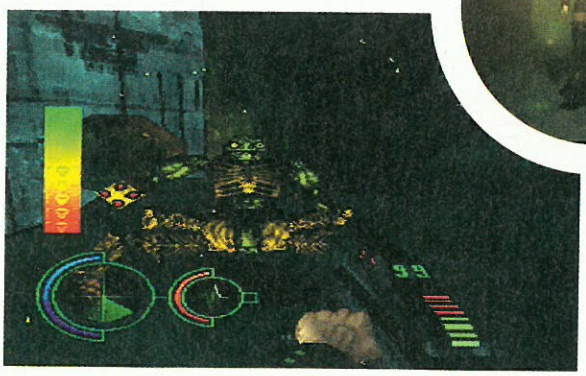
Bientôt la fin du niveau : le seul moment où l'on peut sauvegarder.

Des textures très propres et de beaux éclairages pour une ambiance à la Spacehulk.

20 niveau très classiques c'est-à-dir trop classiques

Gasp... et vous habitez encore chez vos parents ?



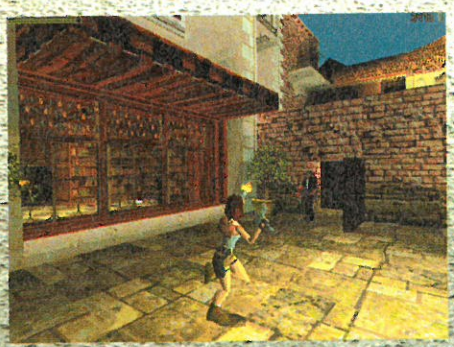


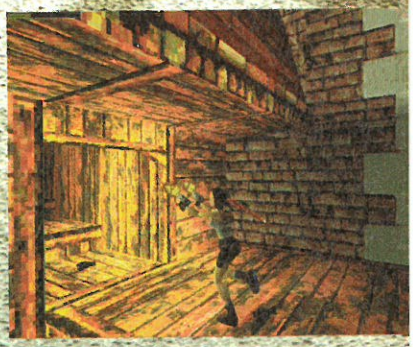
Utiliser les déplacements latéraux est vital dans ces labyrinthes.

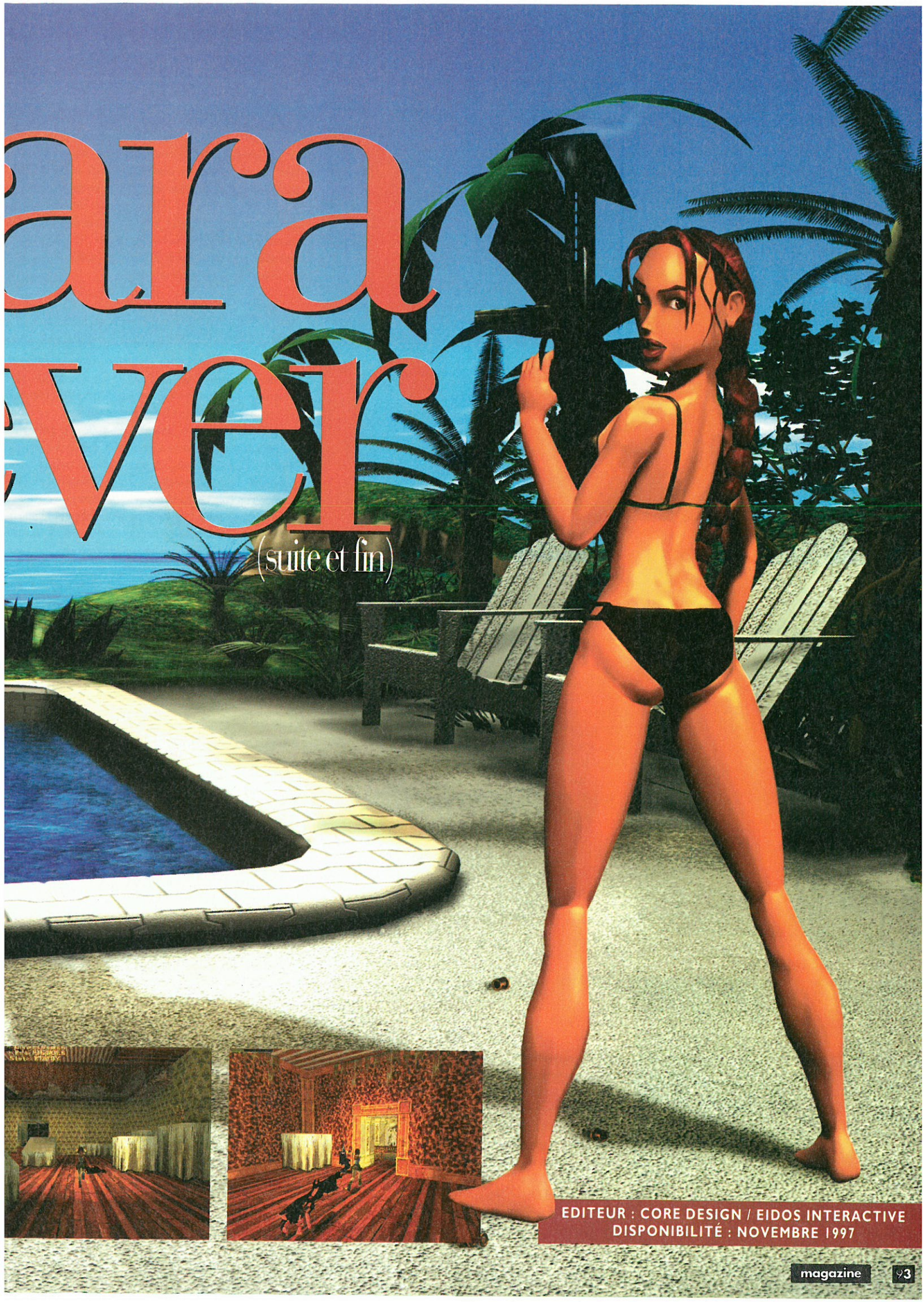
L
Forc

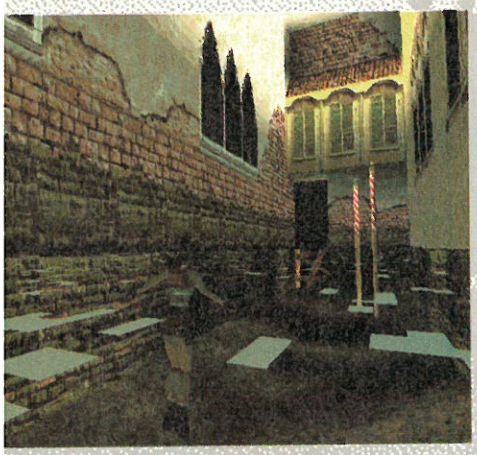
ara Croft est de retour parmi les siens. c'est ésormais une certitude u regard des photos et des quelques xplications fournies en exclusivité dans le précédent numéro... A suivre ce mois-ci encore plus d'infos sur les exploits de la pulpeuse brune armée t dangereuse. Ainsi, en lus de l'interview de la scénariste des deux épisodes, vous saurez nfin - en long, en large t en travers - ce que ce nouvel opus des aventures colorées de miss Croft promet comme nouveautés...

Par Benjamin Janssens






ara
ver
(suite et fin)
EDITEUR : CORE DESIGN / EIDOS INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : NOVEMBRE 1997



10 raisons de craquer pour Tomb Raider 2

Ce que vous savez déjà, en deux mots : Tomb Raider 2 est plus beau que son prédécesseur ; Lara est plus fine et sa natte est animée en 3D temps réel ; l'action se déroule à l'air libre et non plus exclusivement dans des endroits confinés ; notre mercenaire en jupons combat des êtres humains membres d'une société secrète (mystérieuse par définition) ; enfin, elle parcourt une nouvelle fois le monde, de la grande muraille de Chine à Venise en passant par le Tibet, à la recherche d'un objet magique. C'est à peu près tout. Passons maintenant aux «petits» détails que vous ne connaissez pas encore...

grande Muraille de Chine au Tibet en passant par Venise, parcourt le monde tel un Rouletabille au féminin.

1 UN MOTEUR 3D COMPLETEMENT OPTIMISÉ.

"Je dessine un cube en trois dimensions. Au départ, il est vide, sans couleur. Je pointe ensuite le curseur de la souris sur ce que l'on suppose être le sol. D'une simple pression, je crée des escaliers. Sur un coup de tête, je décide d'entourer cet escalier d'immenses colonnes de marbre circulaires. Utilisant mon mulot (expression favorite de Jacquo) tel un pinceau, j'ajoute des textures plus belles les unes que les autres sur les murs, le sol, le plafond et les marches. En l'espace de deux minutes, je crée une pièce que pourrait très bien abriter une jolie demeure italienne. Manque la lumière. Un nouveau clic et me voici en train d'en définir la source. Elle prend la forme d'un point lumineux au centre de la pièce. C'est beau, je suis satisfaite...» C'est de cette façon qu'Heather Gibson, graphic artist chez Core Design, nous a montrés comment fonctionne le moteur 3D - fabuleux ! Optimisé pour cette suite, il offre une totale liberté aux développeurs du jeu. (voir encadré)

2 UN SCÉNARIO PLUS COHERENT.

«Si, dans Tomb Raider, l'histoire comprend trois grands chapitres, dans sa suite, le joueur entre dans ce qui se trame de façon nettement plus progressive», confie Vickie, scénariste des deux épisodes. «L'aventure démarre en Chine pour se terminer... en Chine pour que la boucle soit bouclée.» Entre-temps, Lara aura néanmoins traversé Venise (3 niveaux), fouillé une épave à moitié enfouie sous l'eau (3 niveaux), discuté, enfin, avec les habitants du toit du monde, au Tibet (3 niveaux). «L'idéal lorsque l'on crée un jeu vidéo de cette envergure consiste à trouver des endroits facilement reconnaissables par l'utilisateur. L'intérieur d'une pyramide comme la grande muraille de Chine sont des lieux mondialement connus. C'est pourquoi nous les avons choisis... D'autant plus qu'ils dégagent, par leur histoire, une aura de mystère...» Des mots tout droit sortis de la bouche d'Heather, qui déborde d'enthousiasme. Mais nous le serions à moins, non ?

3 LARA CARTONNE DES HUMAINS.

En toute logique, dans un jeu vidéo comme dans un film, lorsque le héros allume des tripotés de méchants humains à l'uzi ou au lance-roquettes, le public apprécie. Demandez à Jan Kounen et Vincent Cassel (interviewés dans ce numéro) ce qu'ils en pensent ! «Lara se trouve cette fois confrontée aux membres, nombreux, d'une société mystique. Contrairement aux bestioles, ces personnes de chair et de sang ont un comportement propre et indépendant. C'est ce qui les rend d'autant plus redoutables...»

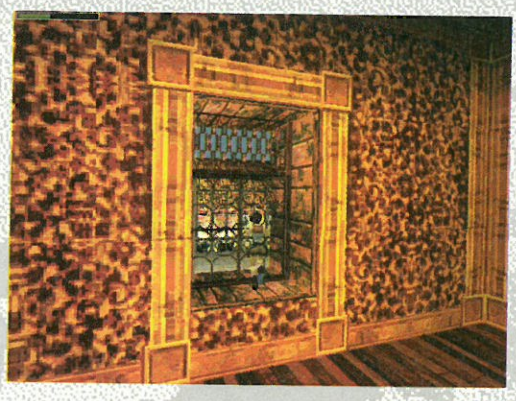
4 LES ENNEMIS SE SONT MULTIPLIES COMME DES LAPINS.

«Tomb Raider 2 contient aisément deux fois plus d'ennemis que son prédécesseur ! affirme Joss, l'air confiant. Lara doit repousser les attaques de chiens enragés, d'aigles voire de requins blancs qui nagent autour de l'épave engloutie sous les flots.» Au final, notre héroïne sans peur et sans reproche se castagne avec pas moins d'une quarantaine de monstres différents. «Nous avons été jusqu'à inclure des méduses !»

5 LARA EST PLUS VRAIE QUE NATURE.

«Nous avons amélioré le look global de Lara Croft de sorte que vous ne voyez plus de poitrine pointue en forme de pyramide !» Un détail certes, mais qui vaut son pesant d'or. Lara version

1997, c'est aussi une wonder woman qui saute, fait des pas de côté, effectue des saltos avant et arrière, parle (lors des séquences FMV) avec une voix redigitalisée... Mais plus que tout, aujourd'hui, Lara peut non seulement enchaîner plusieurs mouvements les uns à la suite des autres, mais encore grimper aux murs ou aux étagères d'une gigantesque librairie. Dernière nouveauté et non des moindres : Lara est enfin maître de ses deux mains. «Grâce au "dynamic lighting", elle peut à la fois tirer et éclairer l'endroit sombre où elle se trouve en tenant une lampe dans la main gauche.»



6 «MOI, LARA ET TOI ?»

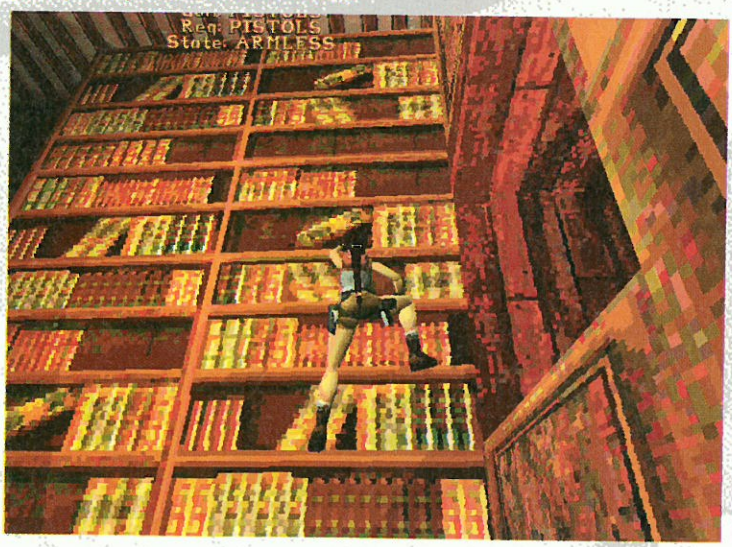
«Dans cette suite, nous avons réfléchi à une plus grande interactivité entre les protagonistes», confie Joss. Késako ? Est-ce à dire que Lara parle aux chiens et les dressent pour en faire des alliés ? Non, évidemment. «Les animaux exceptés, Lara est libre d'adresser la parole à qui elle le souhaite. Contrairement à Tomb Raider, les êtres rencontrés n'attaquent plus systématiquement. A Lara de choisir entre dégainer ou dialoguer. Gare toutefois de ne pas tomber sur un ennemi virulent !» Prenez garde : si vous êtes trop agressif et que vous tirez sur tout ce qui bouge, vous passerez à côté de précieux indices auxquels vous auriez eu accès en discutant, tout simplement.

7 LARA A PASSÉ SON PERMIS TOUTES CATÉGORIES.

«Sans trop dévoiler des nouvelles possibilités de Lara, sachez que vous la verrez ici aux commandes de véhicules variés.» Sur terre et sous l'eau ? «Vous verrez bien, mais rien n'est impossible.» Torturés pendant une après-midi entière, les développeurs n'en

Dans ce nouvel épisode des aventures de la plus intrépide des m naires, les protagonistes peuvent échanger des informations. Il ne donc plus de tirer sur tout ce qui bo

Dans Tomb Raider 2, Lara peut grimper, effectuer des enchaînements et tenir deux objets, une lampe et un pistolet par exemple, simultanément entre les mains.



ECHANGEZ VOS JEUX PSX POUR 45 F AVEC Club 3

1 VOUS NOUS CONTACTEZ AU 04 66 29 99 48, ET NOUS CONVENO D' UN ECHANGE DE JEUX (échanges en fonction des stocks et dans même catégo
2 VOUS LES ENVOYEZ dans les 3 JOURS à : CLUB 32, B.P. 4, 30132 CAISSARGUE
3 DES RECEPTION, VOTRE COLIS PART LE JOUR MÊME EN COLISSIMO + R 24/48 h

Club 32

NOUS ECHANGEONS PLUS DE 100 TITRES DE QUALITÉ VERSION FRANÇAIS

Adidas P.S 2 - Cité E. Perdus - C. Baphomet - Coolboarders - C. & conquer - Dark Forces - D. De 2 - Die Hard Tril. - Disruptor - Fifa 97 - Hexumed - J-L Rugby - J. Madden 97 - King Fighters 9 Legacy Kain - Little big Adv. - Micro M.V3 - NBA zone 2 - NHL 97 - N. Speed 2 - Pandemoniu Pete Sampras - Porshe C. - Rebel A.2 - Soviet strike - Suikoden - Syndicate Wars - Tekken 2 - To raider - Tobal N° 1 - Total NBA 97 - Autres News & Hits

Actua golf - Andretti R. - A. Senna kart - Blazing dragons - Burning R - Casper - C. Bandico Chronile sword - Descent 2 - E. Jim 2 - ESPN 2 - Excalibur - Final doom - F. & Klaud - formula Hexen - ISS Delux - Jet Rider - J. Flash 2 - M.K. Trilogy - Motor T 2 - Myst - Namco Tennis SC - N J. ext - NBA Live 97 - PGA 97 - P. Manager - P. Overkill - Raging skies - R. Evil - Return fire - Ri S. City 2000 - Speedster - Spider - Star gladiator - S. F. Alpha 2 - Street racer - time Command Twisted M.2 - Virtua golf - Warhammer - Wipeout 2097

Adidas P. S - Alien trigoly - Bust M. 2 - DBZ U 22 - Darkstalkers - Davi's cup - Doom - ESPN - Fa to black - Int.Motox - Lomax - M. Carpet - N. Museum 1 - Need Speed - NFL game day - NHL F. - olympic G & S - Rayman - Reloated - Ridge revol - Road Rash - S.F. Alpha - Theme park - Trac Field - Top Gun - Thoshiden 2 - T. NBA 96 - Tunnel BI - Wing Com 3 - Worms - World C. golf x 2

Actua soccer - A. Warrior F 111 - Alone Dark - D. Derby - D - Descent - Discworld - Fifa 96 - Flippe - Gex - J. Bazookatone - Jumping Flash - Krazy Ivan - Loaded - Mickey's W.A. - M. Kombat 3 - N Live 96 - NBA zone - NBA J T E - Olympic S - PGA 96 - Ridge Racer - Shellshock - S.F. Movi Space hulk - Tekken - Thunderhawk 2 - Toshiden - Twisted M. - Warhawk - WWF

PORT RETOUR 25 F pour 1 jeu - 35 F pour 2 jeux - 39 F pour 3 jeux et plus (livrés par Dilipack

VOTRE 6ème ECHANGE EST GRATUIT (si 5 effectués sur 3 mois - hors frais de port

CLUB 32, C'EST LE MOINS CHER DES SERVICES PSX A DOMICILE

TARIFS D'ECHANGE : 45 F par jeux échangés (+ port retour)

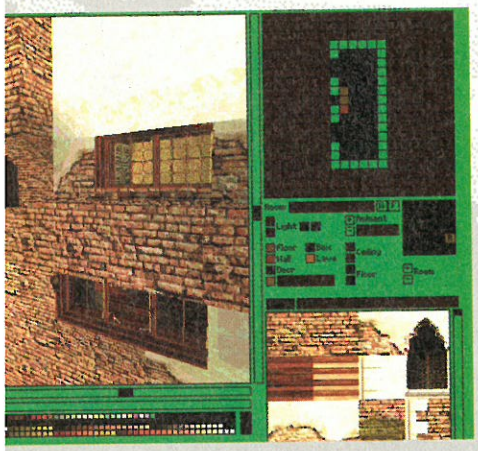
DU LUNDI AU SAMEDI - de 11 h. à 19 h. au 04 66 29 99 48
CLUB 32 - SIRET 41036509200015 - PRIX TTC LISTE ET TARIFS VALABLES 2 MOIS (05/97)

5 millions de Tomb Raider endus dans le monde !

ont pas dit plus. Mais l'on suppose que notre courageuse mercenaire disposera d'engins rapides pour aller dire bonjour aux requins des profondeurs sous-marines et se rendre d'un point à un autre au sein d'un même niveau. Affaire à suivre...

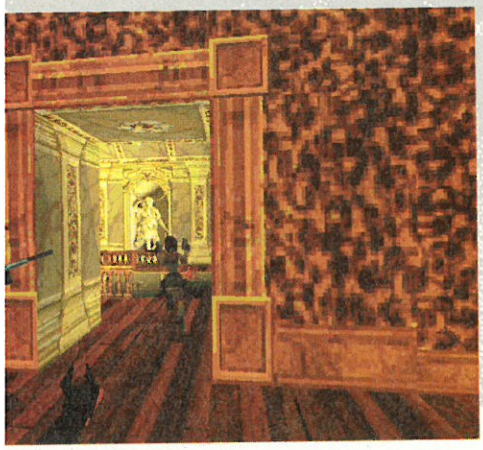
8 UNE TRAME MOINS LINÉAIRE.

Outre le scénario moins découpé, des transitions entre chaque acte moins visibles et plus coulées, Tomb Raider 2 propose au joueur de se creuser encore plus les méninges qu'avant. «Pour passer à une étape supérieure du jeu, l'utilisateur devra dans certains cas trouver un message ou un code caché.» Bonjour l'angoisse si la difficulté est à nouveau au rendez-vous. «D'autre part, pour accéder aux endroits secrets du jeu, le joueur a désormais la possibilité de tirer sur les murs, comme dans Zelda. Certains murs, plus friables que d'autres, se briseront sous l'impact, dévoilant ainsi des passages a priori inaccessibles, des couloirs et des pièces qui regorgent de munitions et de medikits.»



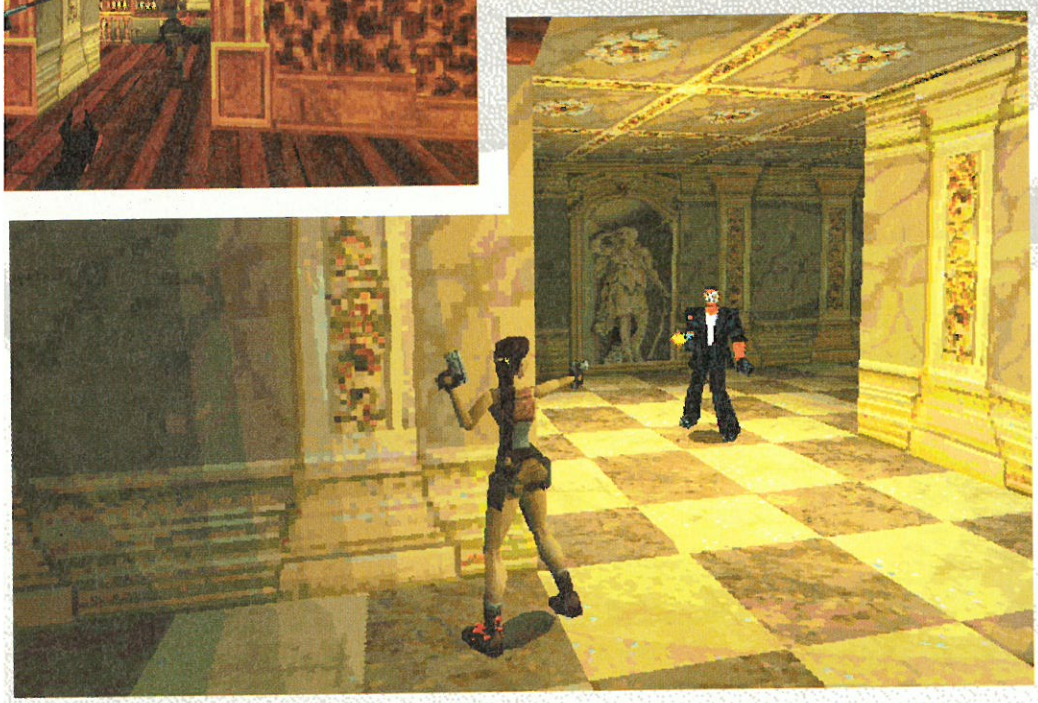
9 UNE CAMÉRA PLUS DYNAMIQUE.

« Dans Tomb Raider 2, lorsque Lara pénètre dans un lieu, aussi petit soit-il, la caméra qui la montre au joueur s'adapte plus facilement qu'auparavant, explique Joss. Si au cours de certaines situations, il était difficile de capter tout ce qui se passait autour de l'héroïne dans Tomb Raider, il en va tout autrement dans la suite.» Exit les bugs d'affichage et les mouvements de caméra inutiles, voire gênants. Selon les endroits visités et l'action du moment, la caméra suivant de près Lara évolue sans jamais gêner l'utilisateur. Au contraire, celui-ci bénéficie la plupart du temps de la meilleure vue pour apprécier ce qui se présente à lui.



10 CORE DESIGN CHAMPION.

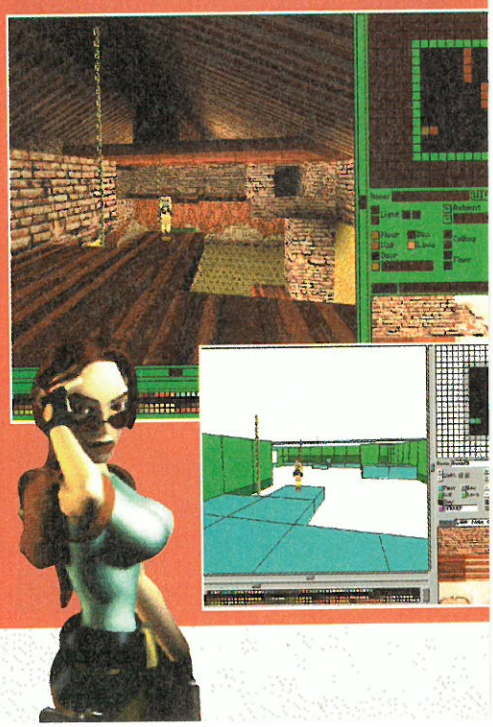
Le savoir-faire Core Design. Il s'est vendu près de 2,5 millions de Tomb Raider dans le monde depuis sa sortie et le développeur ne s'est pas contenté de faire une suite insipide. Au contraire, sans changer radicalement le concept du jeu (on ne modifie pas une formule qui marche), Core Design l'a fait évoluer dans le bon sens. En gommant les bugs, en améliorant le produit visuellement parlant et en soumettant une histoire aussi palpitante. Si bien qu'on attend le film, en images de synthèse ou en live, avec impatience...



Elle donne vie à Lara...

C'est la scénariste, Vicky Arnold. En étroite collaboration avec l'équipe de développement, elle a élaboré les scénarios de chaque jeu. Soumise à la question par nos soins, elle explique ci-dessous les tenants et les aboutissants de son travail et renseigne sur l'évolution des choses entre Tomb Raider 1 et 2. Intéressant...

Heather Gibson, graphic artist de Tomb Raider 2, en pleine démo du moteur 3D. Deux clics et un soupçon d'imagination et le jeu prend forme.



SM : Vous êtes-vous plus lâchée lors de l'écriture du scénario de mb Raider 2 ?

A. : J'ai surtout apprécié le fait de pouvoir introduire Lara dans s lieux à l'air libre, sans plafond de pierre. Grâce à cette nouelle possibilité, j'ai pu envisager une multitude de situations édites - comme ce passage où on la voit s'agripper au toit d'un us-marin avant de tomber à la renverse parmi les requins ! rsonnellement, cela m'a permis de voir plus grand.

SM : Comment le scénario a-t-il été conçu ?

A. : Toute l'équipe s'y est mise. Nous nous sommes réunis une emière fois pour jeter des idées, des envies, puis l'histoire a pris me peu à peu. De réunion en réunion, elle s'est affinée, les tails se sont faits plus précis. Ça a été véritablement un travail groupe... Et ce n'est pas encore terminé, des choses peuvent core évoluer aujourd'hui.

M : D'où tirez-vous votre inspiration ?

A. : Nous n'avons pas vraiment de modèle, même s'il est vrai que trilogie des Indiana Jones s'est retrouvée plus d'une fois dans le gnétoscope ! Pour ma part, j'ai beaucoup étudié Mad Max 2, tamment la façon dont il a été filmé. Cela m'a servi dans l'élaration des plans séquences en full motion video du jeu. La namique, les angles de vue, l'humour trash... Les films spaghetti Sergio Leone aussi m'ont pas mal aidée. Les scènes de règlents de comptes sont tout bonnement géniales !

M : Quelles ont été les principales difficultés rencontrées dans aboration du scénario ?

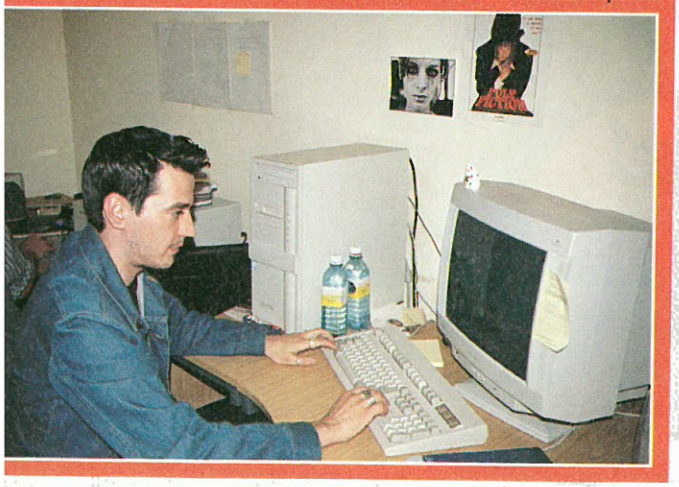
A. : Eviter les baisses de rythme, les blancs qui ralentissent ction, a été ma principale préoccupation. Sans oublier les transons : un scénariste doit trouver les trois lignes de dialogue illustnt les 10 secondes de FMV entre deux niveaux capables d'explier un maximum de choses au spectateur. Pas évident...

M : Quel plaisir tirez-vous de voir le jeu se créer en fonction ne histoire que vous avez écrite ?

. : Il est très excitant de passer du papier à la réalisation d'un . On a la sensation de changer de dimension. Encore plus ns le cas présent car le personnage de Lara offre beaucoup uvertures, de possibilités. L'imaginer dans des situations qui nnent vie par la suite sur un écran est une expérience aussi ichissante que grisante.

aphic artist part d'un cube en 3D, e et sans couleur, pour concevoir aque lieu du jeu. Grâce au moteur développé en interne, il définit à loisir les textures, les angles des , les dimensions des escaliers et n les sources de lumière. Simple comme bonjour.

Charmet, un ancien de Kalisto ayant travaillé sur le jeu Dark Earth (soft sur PC très attendu), en train résenter les personnages et autres monstres auxquels il a donné vie via son ordinateur. Un character designer spontané qui a éclairé notre lanterne à maintes reprises...



On rachète CASH CONSOLES & JEUX

Consol plus GAMES

Nice & Cagnes-sur-Mer

PlayStatio

Le seul véritable spécialiste de la Playstation de Mandelieu à Menton ...

Et plus loin encore ...

LES MAGASINS CONSOLPLUS GAME

7 Bd Kennedy - 06800 Cagnes-sur-mer - Tél. 04 92 02 06 04 - Fax 04 93 20 97 0
et 9 rue Lépante - 06000 Nice - Tél. 04 93 92 92 7

JEUX PLAYSTATION

NEWS

V. RALLY	329 F
ISS DELUXE PRO	329 F
RALLY CROSS	329 F
ABSOLUTE SOCCER	329 F
TRANSPORT TYCOON	329 F
SWAGMAN	349 F
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	349 F
OVERBLOOD	349 F
SYNDICATE WARS	349 F
TIME CRISIS	349 F
WARCRAFT 2	349 F
VANDALHEARTS	349 F
WRECKING CREW	349 F
4.4.2. FOOTBALL	349 F
APOCALYPSE	349 F
MOTO RACER	349 F
TENKA	349 F
TEST DRIVE OFF ROAD	349 F
BROKEN HELIX	349 F
PITFALL 3D	349 F
MONSTER TRUCK	349 F
MAGIC GATHERING	349 F
NEED FOR SPEED 2	369 F
RAGE RACER	369 F
SOUL BLADE	369 F

PLAYSTATION

MATERIEL & ACCESSOIRES

CORDON PERITEL RVB	99
LINK	99
PADDLE COULEUR	129
MEMORY 15 BLOCS COULEUR	129
MEMORY SONY 15 BLOCS	169
SOURIS SONY	199
PAD SONY	199
QUADRUPLEUR SONY	199

Jeux d'occasion à partir de 149 Frs

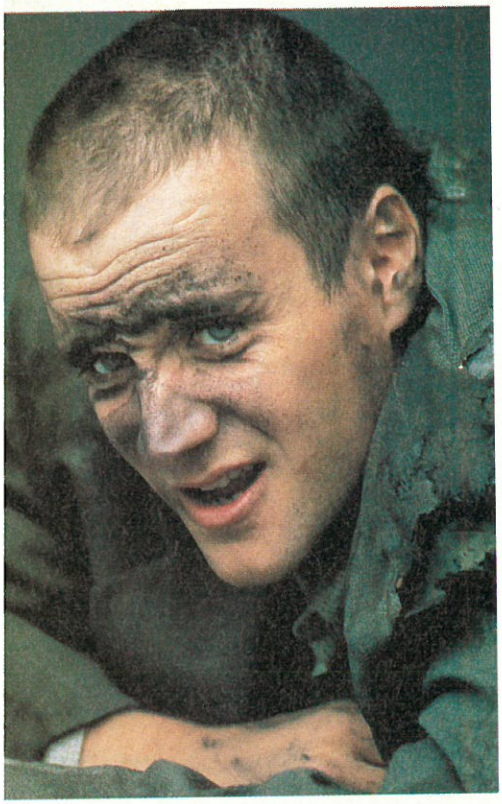
Sans se déplacer, tous les jeux en magasin sur le 3615 CONSOLPLUS

EXPÉDITION DANS TOUTE LA FRANCE

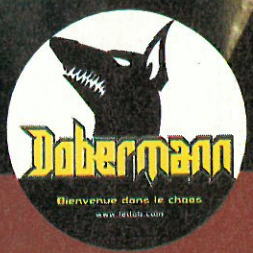
Frais de port : 20 F pour les jeux - 50 F pour les consoles

Conformément à la loi "Informatique et Libertés" N° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant

Vincent Cassel &



DOBERMANN : DE JAN KOUNEN - PHOTOS : © ERIC CARO-SYGMA



COUP DE POUCE

Dobermann, ça n'est pas seulement un mec en «cuir et métal» (dixit Vincent), un flingue à la main. Le chien méchant est entouré d'une équipe de choc sans charme qu'il faut saluer. Composée d'une gitane (Nat alias Monica Bellucci), d'un abbé tueur (Dominique Bettenfeld), d'un travesti (Sonia alias Stéphane Metzger), d'un Pitbull (alias Chick Ortega), d'un Moustique (alias Antoine Basler), d'un abruti fini (Manu alias Romain Duris) et d'un gitan (Léo alias François Lavantal, merci pour son aide), cette nightmare team à elle seule vaut le détour...

Jan Kounen Attention, chiens méchants !

Sorti sur les écrans le 18 juin dernier, Dobermann de Jan Kounen, avec Vincent Cassel dans le rôle titre est un film hors-normes, où violence cartoonesque et humour trash sont au programme. Un jeu vidéo sur PlayStation est d'ores et déjà prévu et chacun ici se demande comment l'éditeur, Canal+ Multimédia, a pu adapter un film aussi déjanté. La réponse par les intéressés.

INTERVIEW PAR BENJAMIN JANSSEN

PSM : En voyant le film, on sent que vous vous êtes vraiment fait plaisir...

Vincent Cassel : C'est sûr ! C'était le genre de film que j'avais envie de faire... Me retrouver dans un univers de barjot, qui ne ressemble à rien m'a carrément fait triper...

Jan Kounen : Réaliser ce film était un rêve de môme. Je voulais retrouver les sensations ressenties en regardant un western spaghetti quand j'étais gamin... Et puis, c'est un tout. Si le spectateur sent qu'on s'est éclaté, cela vient aussi de l'équipe, de l'ambiance, du bon esprit qui a régné tout au long du tournage. Nous n'avons eu aucune pression de la part de la production...

PSM : Ce qui vous fait marrer dans le film, c'est aussi ce qui vous fait marrer dans la vie ?

Vincent Cassel : J'aime les situations extrêmes dans un film comme Dobermann. La bande du Dobe (surnom du Dobermann, NDLR) comprend un prêtre assassin, par exemple. Nombreux sont ceux qui affirment qu'on ne rigole pas avec la religion, eh bien moi je dis que si. Mais c'est du cinéma... Desproges disait : «On peut rire de n'importe quoi mais pas avec n'importe qui.» Cela s'applique au film. Dans la réalité, ce qui me fait marrer est évidemment très différent.

Jan Kounen : Absolument pas. La violence dans la vie, je trouve ça terrifiant. Je ne me suis jamais battu car je trouve ça minable. A l'inverse, en tant que spectateur, j'adore ça car je me décharge en voyant des films violents.

PSM : A qui s'adresse le film ?

Vincent Cassel : Aux spectateurs qui ne prennent pas les choses au premier degré. Car au premier degré, Dobermann est insoutenable... Je pense que ceux qui jouent à la PlayStation et regardent Beavis et Butthead et Dragon Ball Z apprécieront l'univers du film. Pour aimer, il faut être un adepte de la sous-culture, cette culture issue de la télé, des jeux, de la BD... Il y a beaucoup plus de gens qu'on croit qui ont été nourris à ça.

Jan Kounen : La sous-culture, c'est exactement ça ! Une culture qui m'a inspiré et que je revendique complètement car pour moi, elle est synonyme de liberté.

PSM : Le film est pourtant interdit aux moins de 16 ans...

Vincent Cassel : Quand j'avais 16 ans et que je souhaitais voir un film interdit aux moins de 16 ans, je trouvais toujours un moyen pour entrer dans le cinéma... Paradoxalement, ça n'est pas la violence qui est remise en cause dans le film, mais le fait qu'on y parle de drogue et de sexe.

PSM : Au moins, le jeu sera accessible à tout monde...

Vincent Cassel : J'attends sa sortie pour m'acheter u PlayStation. J'ai participé à son élaboration en prêtant r voix au personnage principal, pour les versions anglaise française. Certains dialogues ont même été modifiés. Lo d'une scène, Christini (flic véreux et nazi joué par Tchel Karyo) s'exclame : «C'est ça le fameux Dobermann ?» Et lui réponds : «Non, c'est l'putain de teckel, connard !»

PSM : C'est vraiment dans le jeu ?

Vincent Cassel : Absolument. En anglais, cela donne «No, it's the fucking puddle, punk !»

PSM : C'était votre premier contact avec l'univers d jeux vidéo ?

Vincent Cassel : Non, je joue souvent à Time Cris dans les salles d'arcade. Je suis déjà allé au bout plusieu fois... Ce que j'aime dans ce jeu, c'est le fait qu'on puisse planquer. Dans l'adaptation de Dobermann, le joue pourra aussi le faire. Il aura aussi la possibilité de tirer courant.

PSM : C'est en jouant à Time Crisis que tu t'e entraîné pour Dobermann ?

Vincent Cassel : Ça, on peut le dire.

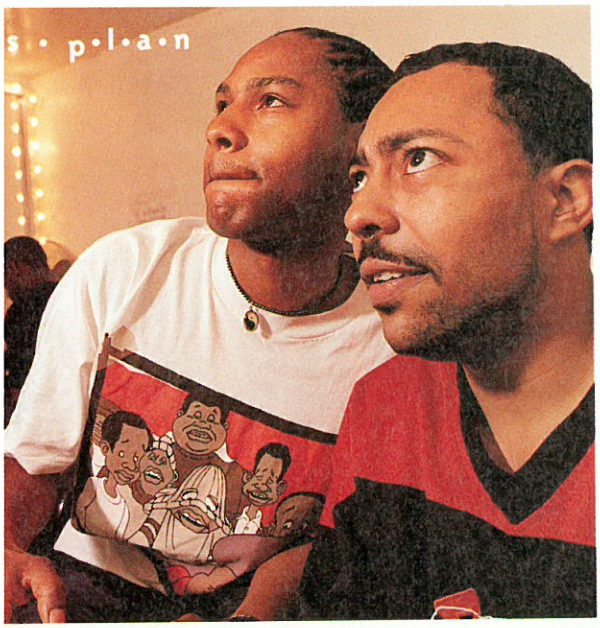
Jan Kounen : Je possède déjà une PlayStation. Je l'a achetée dès que j'ai vu WipEout 2097, un jeu graphiqu ment très fort, avec une bonne musique. Mais surtout, j'a aimé son univers entièrement «concepté» : les pilotes ont un histoire, il y a une vraie logique, un souci du détail évident.

PSM : T'impliquer dans la conception d'un jeu vidé t'intéresserait ?

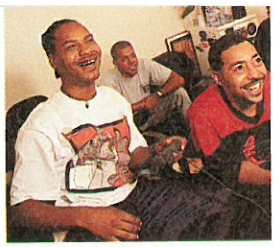
Jan Kounen : Dans mon prochain film, de la SF qu mélange les Blues Brothers, Back To The Future et Akira le scénario tourne autour d'un jeu vidéo, un shoot them up une sorte de Wolfenstein 3D modernisé. J'aimerai d'ailleurs entrer en contact avec les concepteurs de ce je culte pour leur demander de participer au projet...

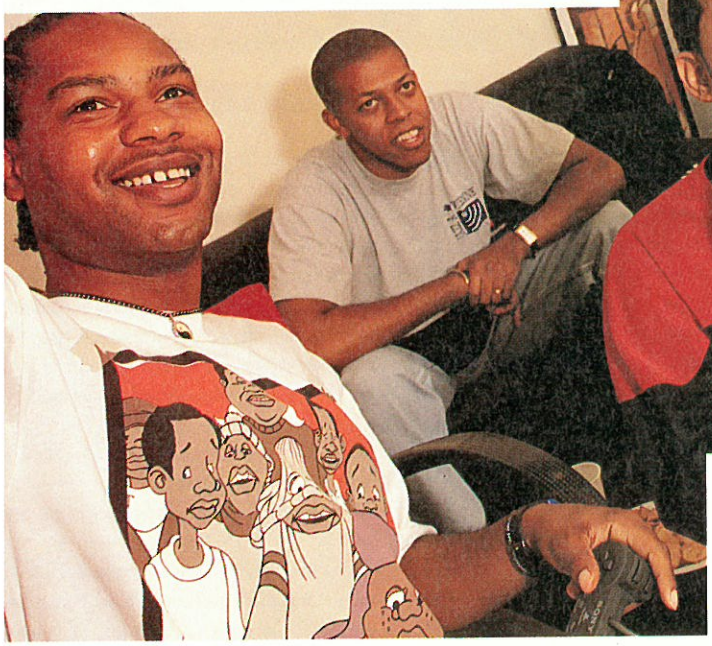
PSM : Une affaire à suivre de près...

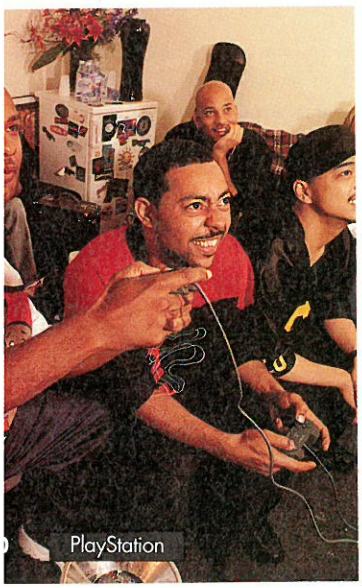
Vincent Cassel : «Jouer à Time Crisis m permis de m'entraîner pour Dobermann.»


s • p•l•a•n

WNBA







Buckshot Lefonque

Jazz, rap & Soul Blade

INTERVIEW PAR VLADIMIR SEBANS

A la veille de leur dernier concert parisien, nous avons rencontré les membres de Buckshot Lefonque, le groupe tournant autour du saxophoniste de jazz Branford Marsalis. Discussions avec Marsalis, 50 Styles (le rappeur du groupe) et DJ Apollo (le DJ).

➤ ***PlayStation Magazine : Comment est-ce qu'un musicien de jazz, un rappeur et un DJ se rencontrent?***

➤ Branford Marsalis : Nous étions sur une île déserte, engagés dans la compétition Mortal Kombat. On s'en est sortis vivants. Juste tous les trois (il montre 50 Styles et DJ Apollo). Nous n'étions pas dans le film parce qu'on n'a pas les tronches qu'il faut pour attirer les fans.

➤ **50 styles :** J'ai été présenté à Branford par DJ Premier (ancien DJ de Gang Starr), il m'a appelé pour que je vienne enregistrer sur son premier album. C'était nul, alors j'ai préféré attendre le deuxième album (rires).

➤ DJ Apollo : Tout le monde dans le groupe a été introduit par des amis musiciens de Branford. C'est comme ça que le groupe s'est construit, au fur et à mesure, par connaissances.

➤ Branford Marsalis : J'avais déjà enregistré le premier disque, j'avais alors besoin de gars capables de tourner avec moi pour les concerts. 50 Styles m'a été conseillé pour le disque. Apollo pour la tournée. Quand le groupe a été complètement réuni, nous ne nous connaissions pas, c'était quelque chose d'écrit, notre rencontre devait arriver.

➤ ***PSM : Est-ce que vous vous amusez plus avec Buckshot Lefonque, une formation plus éclectique qui part dans plusieurs directions, ou avec votre formation de jazz plus classique?***

➤ Branford Marsalis : C'est juste une autre façon de s'amuser. Je m'amuse dans les deux cas. D'habitude je suis bien habillé, en costard, très poli, tandis qu'avec Buckshot je parle très fort. Ça me permet de faire ressortir différents aspects de ma personnalité. Depuis que je traîne avec eux, je porte des pantalons larges, parce qu'ils n'arrêtaient pas de se moquer de mes pantalons de costumes.

➤ DJ Apollo : Moi aussi je m'amuse. Jouer avec un groupe m'apprend beaucoup de choses. J'entends des conversations de musiciens que je n'avais pas l'habitude d'entendre : on parle de notes et d'accords. L'expérience elle-même est enrichissante. J'ai dû changer mon style, m'adapter, je dois improviser beaucoup plus.

➤ **50 styles :** Buckshot Lefonque est une opportunité pour moi d'approfondir le rap comme forme d'Art. Ça montre la compatibilité, et la versatilité du rap. Le HipHop est un genre musical également, et il se mélange avec tout. On devrait avoir un peu plus de respect pour le HipHop en tant qu'Art.

➤ ***PSM : Vous pensez que le public ou les médias n'associent pas HipHop et Art facilement?***

➤ **50 styles :** J'ai l'impression qu'on associe le HipHop avec trop de choses négatives. J'espère qu'en écoutant Buckshot Lefonque les gens comprendront les différents aspects du HipHop, et apprendront à le considérer dans son ensemble et pas seulement à travers quelques éléments négatifs. Le HipHop est un art en soit, les actions des gens qui le font ne devraient pas influer la perception qu'on en a.

➤ Branford Marsalis : Beaucoup de musiciens de jazz étaient héroïnomanes. Est-ce que cela rend le jazz moins grand?

➤ ***PSM : C'est déjà le deuxième album que vous faites sous le nom de Buckshot Lefonque, le «projet» va-t-il continuer encore? Parallèlement à vos enregistrements de jazz?***

➤ Branford Marsalis : Oui, c'est difficile, mais je vais continuer. Et à la fin de cette tournée je vais retourner chez moi, réunir mon groupe, et nous allons reprendre les enregistrements.

➤ ***PSM : Il est temps de brancher la PlayStation.***

50 Styles nous prévient qu'il est le meilleur, "je suis un crack sur PlayStation. J'ai fini Tomb Raider en deux semaines, et en ce moment je joue à Resident Evil. J'en suis aux requins". *Un tournoi de Soul Blade s'organise alors, les 5 autres membres du groupe (batteur, trompettiste, clavier, bassiste, percussionniste) nous rejoignent. Enchantés eux-aussi de lâcher leurs instruments au profit des Joypads de la PlayStation.*

Les matchs s'enchaînent au milieu des cris, des bonds de huit mètres, des insultes et des défis divers. Patrick, notre photographe jubile et immortalise ces moments.

Dans un premier temps, 50 Styles est effectivement le maître, notamment avec Rock, son personnage fétiche. Il éclatera notamment Branford qui lui, contrôlait Seung. DJ Apollo y passera aussi. Mais bientôt le trompettiste viendra lui faire sa fête avec Dread.

C'est le moment de les questionner un peu sur leurs habitudes de joueurs.

➤ ***PSM : A quoi vous jouez en ce moment, quel est votre jeu préféré?***

➤ **50 styles :** Mon jeu préféré... Ouah, y en a plein... Je peux en trouver deux ou trois. Tomb Raider, Resident Evil et NBA In the Zone 2. Je suis également fan de sports. Je joue aux jeux vidéo depuis la Colecovision. J'ai eu une Atari VCS 2600... Je suis un vrai fan de jeux vidéo.

➤ Branford Marsalis : J'ai beaucoup joué à Defender, Space Invaders, l'autre jeu avec les lignes, là...

➤ DJ Apollo : ... Missile Command ! Je jouais à Astéroïd aussi.

➤ **50 styles :** Dig Dug. Donkey Kong...

(ils se mettent à hurler tous les trois en même temps et citent des tas de classiques.)

➤ Branford Marsalis : J'ai beaucoup joué à Super Mario avec mon gosse, c'était excellent. Puis les jeux sont devenus de plus en plus difficiles pour moi. Et mon gamin passe deux à trois heures par jour dessus. Je ne peux pas y passer autant de temps. Mais j'aime toujours jouer avec lui de temps en temps, surtout aux jeux de sports, Baseball, de Football Américain, ou de Hockey.

➤ **50 styles :** J'adore que les jeux soient un peu comp qués, qu'il faille du temps pour comprendre, s'habitu aux commandes. D'ailleurs, faut que j'appelle les types ont fait SilverLoad. Je suis bloqué dans ce jeu. Je l'adore

➤ Branford Marsalis : Tu devrais te connecter sur le W et chercher des astuces...

➤ ***PSM : Que pensez-vous des musiques qu'on ente dans les jeux?***

➤ **50 styles :** La plupart sont vraiment nulles.

➤ Branford Marsalis : La technologie est là, elle est pré mais je pense que les développeurs devraient engager meilleurs compositeurs. Remarque, mon fils adore musiques de jeux, ils les chantent, écoutent les CD sur chaîne ! C'est plus pour les gamins, apparemment.

➤ **50 styles :** Je dois être un gamin, alors, parce que je f la même chose.

➤ Branford Marsalis : Je suis surpris qu'il n'y ai pas p de HipHop dans les jeux, le style colle parfaitement.

(50 Styles se met à improviser un rap pour un jeu, av plein de "Kill him" ou "Finish him" pour Mortal Komba

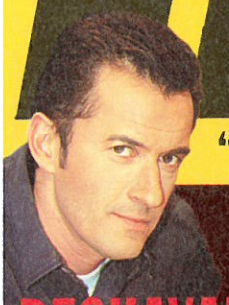
➤ **50 styles :** Qu'ils m'appellent, j'aimerais bien faire rap pour des jeux. Je veux juste une PlayStation échange. Et une pile de jeux.

➤ Branford Marsalis : ... plutôt une pile d'actions dans boîte qui fait le jeu, je te le conseille.

➤ **50 styles :** Non, je ferais ça pour m'amuser. I échange, je veux juste recevoir le jeu avant tout le mond

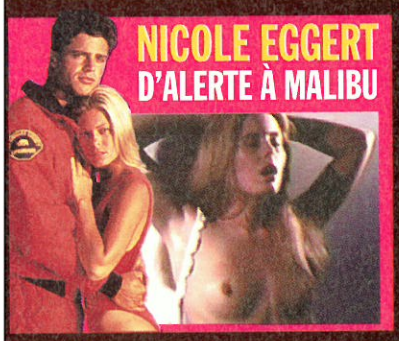
ENTREVUE

"Toutes les vérités sont bonnes à dire."

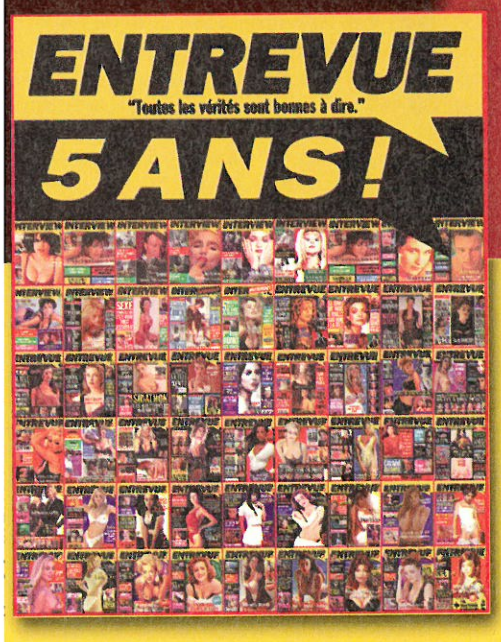


DECHAVANNE
ENQUETE SUR L'ANIMATEUR LE PLUS RICHE DE LA TÉLÉ

VIOLENCES POLICIERES A NICE
PAS VU À LA TÉLÉ
LES IMAGES !



NICOLE EGGERT
D'ALERTE À MALIBU



SEVERINE FERRER
La lolita made in M6

18F Seulement

+ son supplément anniversaire

M 1987 - 00 - 18,00 F

VOUS ÊTES 1 755 000 À NOUS LIRE CHAQUE MOIS,
MERCI ET BON ANNIVERSAIRE.

PUTAIN, 5 ANS !

ENTREVUE
+
SON SUPPLÉMENT

"Toutes les vérités sont bonnes à dire."

Versions Longues

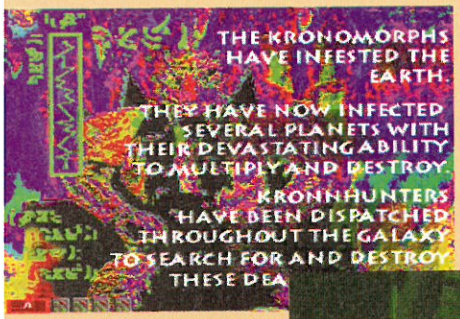
Enfin ! Il fallait bien que cela arrive ! C'est les vacances, les vrais, avec des filles habillées très court les garçons hypper bronzé et un soleil qui tape dur sur la peau ! Si vous ne partez pas, réjouissez-vous tout de même car cela sera synonyme de longues heures de jeux sur votre bécane favorite, à revisiter tous vos softs grâce à ces astuces de derrière les fagots ! En vrac : Area 51, Reloaded, NFS 2, Rally Cross... Un bon paquet de jeux qui vous feront patienter d'ici la rentrée scolaire... Et le retour de PlayStation Mag !

Area 51

Nightvision

Commencez une partie en sélectionnant la première mission. Ne tirez sur personne à part les trois premiers agents S.T.A.R.R. qui se montreront au cours du jeu. Normalement, un nouvel écran devrait apparaître en cas d'enclenchement du tip.

Shootez seulement sur ces types !



Vous aurez droit à ce superbe écran style "italianisant".

Votre vision du jeu deviendra "infra-vert" !

Excalibur

Pour se remettre de la vie

Pendant le jeu, faites Pause puis △ △ △ □ □ □ □ □. Puis, choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✕.

Faites Pause puis entrez les combinaisons.

Epée balèze

Pendant le jeu, faites Pause puis △ △ □ □ ○ ○ □ □. Puis, choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✕.

Une petite indication vous informe que le tip est enclenché.

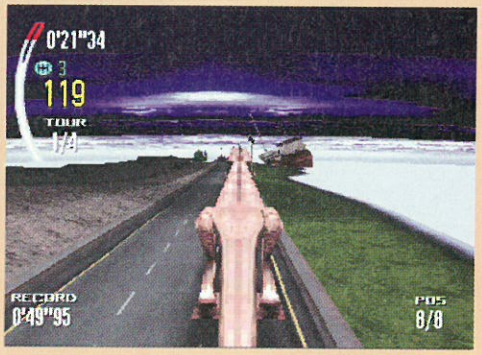
Sauter les niveaux

Pendant le jeu, faites Pause puis □ ○ □ △ ○ △ △ △. Puis, choisissez "Continue" en validant avec le bouton ✕.

Need For Speed 2

Cheat Codes

Mettez ces codes dans le menu des Passwords selon l'effet désiré.



Voici un exemple d'ânerie à faire !

Joueur 1

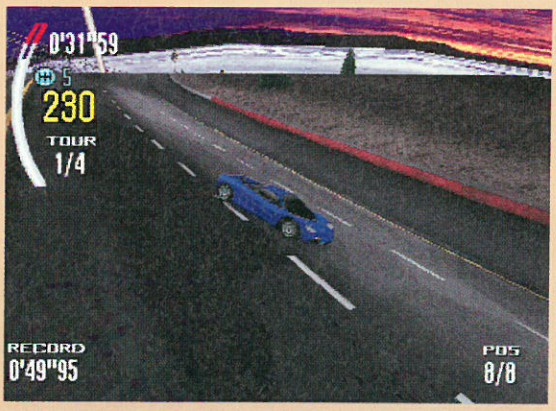
WAGOME : Station Wagon.
TREXME : T-rex.
OUTHME : Outhouse.
TRAMME : Tram.
QUATME : Voiture cachée.
BNZME : Benz.
CRATME : Crate.
LOGME : Log.
MAZME : Mazda.
VOVME : Volvo.
BEETME : Voiture cachée.
LILZIP : Ford Indiglo.
SHOTME : Circuits caché.
POWRUP : Accélération rapide.
BUSME : Bus.
LIMOME : Limo.
SEMIME : Semi truck.
BUGME : VW Bug.
VANME : Van.
ARMYME : Camion de l'armée.
SOWME : Camion des neiges.

Joueur 2

WAGOUS : Station Wagon.
TREXUS : T-rex.
OUTHUS : Outhouse.
TRAMUS : Tram.
QUATUS : Voiture cachée.
BNZUS : Benz.
CRATUS : Crate.
LOGUS : Log.
MAZUS : Mazda.
VOVUS : Volvo.
BEETUS : Voiture cachée.
LILZIP : Ford Indiglo.
SHOTUS : Circuit caché.
POWRUP : Accélération rapide.
BUSUS : Bus.
LIMOUS : Limo.
SEMIUS : Semi truck.
BUGUS : VW Bug.
VANUS : Van.
ARMYUS : Camion de l'armée.
SOWUS : Camion des neiges.

Pour obtenir 9 vues différentes

Sur l'écran-titre avec les options, choisissez "Départ" ; puis, pendant le chargement du jeu, maintenez les boutons suivants enfoncés : L1+L2+R1+R2+△+□+○+×.
Lorsque la partie commencera, vous obtiendrez cette fois-ci neuf vues !



Cette vue est injouable !

Commencez une partie.

Maintenez enfoncés les boutons cités ci-dessus.

Contra L.O.W

Sélection du stage

Sur la page de présentation, faites L2, R1, L1, R2, ◄► ○ □ R2, L2

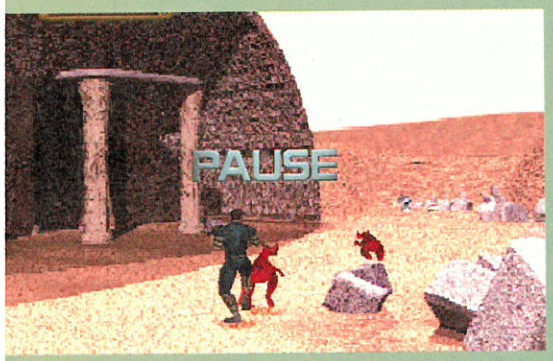
Faites les manipulations sur cet écran.

A vous de choisir !

Perfect Weapon

nvulnérabilité

ndant le jeu, faites Pause puis
R1+R2.

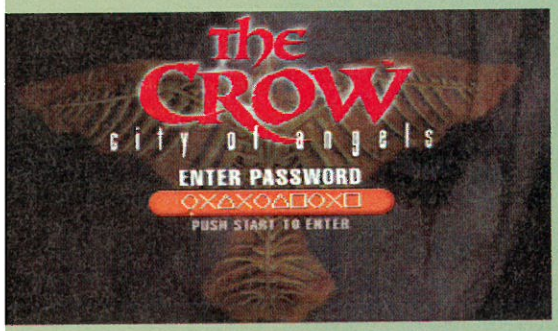


oyez agile de vos mains sur cet écran.

The Crow : City of Angels

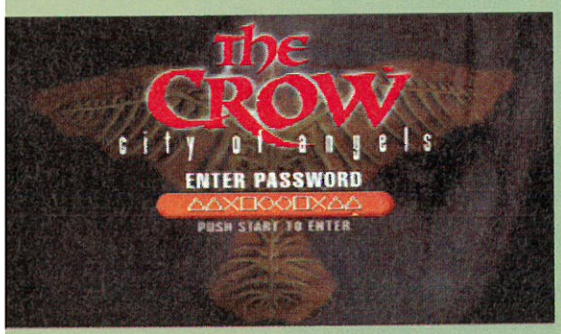
nvincibilité

ntrez le code suivant dans le menu des Passwords :
.



Mecs allongés

ntrez le code suivant dans le menu des Passwords :
.



Burning Road

Les 3 circuits à l'envers

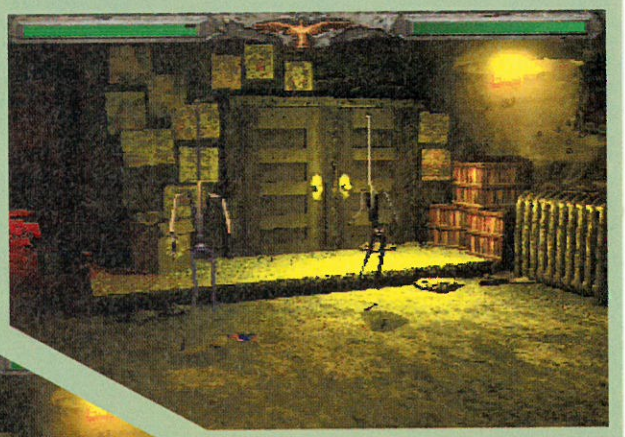
Commencez une course sur n'importe quel circuit ; puis, dès le départ, roulez en sens inverse. Les bagnoles concurrentes vous fonceront dessus mais ce n'est pas grave, continuez à jouer jusqu'à ce que vous perdiez. Recommencez une partie ; il suffira que vous preniez le circuit en sens inverse, dès le départ, pour que les autres voitures vous suivent et que la course soit inversée !

Roulez en sens inverse et perdez au temps.

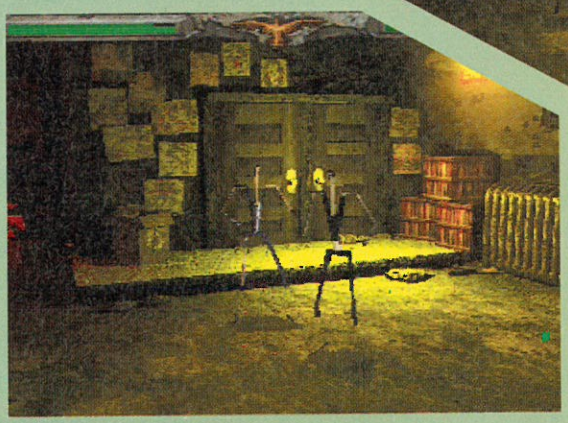
Refaites la même chose ; cette fois-ci, vous serez autorisé à rouler sur la piste inversée.

Epingle-man !

Entrez le code suivant dans le menu des Passwords :
.



A noter la petite variation pour la tête... Très fin...

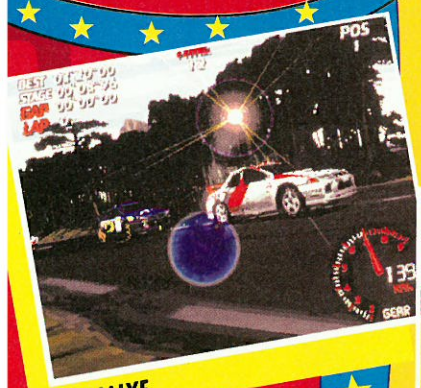


Vous serez aussi baraqué que les mecs du tiers-monde !

SURCOUF

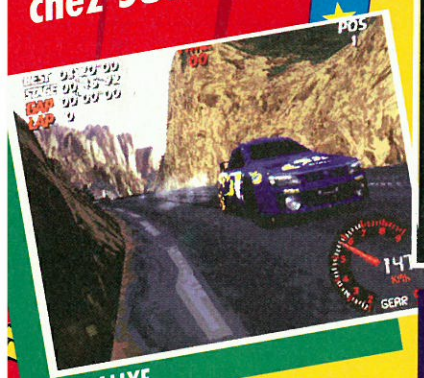
au Marchand de Rêves

NOTRE COUP DE ♥



V-RALLYE

En démonstration permanente chez SURCOUF



V-RALLYE

349 FTTC

V-RALLY

La simulation la plus démente jusqu'à ce jour sur PlayStation

AYRTON SENNA KART DUEL

329 FTTC

Choisissez votre cylindrée et participez au Grand Prix de Karting où les émotions ne manquent pas !

369 FTTC

MICRO MACHINES V3

Le jeu de course le plus délirant nous revient en 3D ! De longues nuits blanches en perspectives.

INTERNATIONAL MOTOCROSS

La PlayStation possède enfin sa simulation de motocross ! Action garantie

329 FTTC

La console **Playstation PowerPack** **1290 FTTC**

2 manettes + 1 sacoche + carte mémoire

PlayStation™

Surcouf vous o
un tour de 500

Bon à découpe
1 TOUR GRATU

139 av. Daumesnil - Paris 12e

STANDS JEUX : 01.53.33.20.88

Test drive Off road

Circuit bonus

Entrez l'un des codes suivants pour obtenir le circuit édit : FRIENDLY, SANDUNE, CRAZY, ELITE, SNOWMAN.

Entrez les codes dans ce menu.

Voici le circuit bonus !

Batman Forever

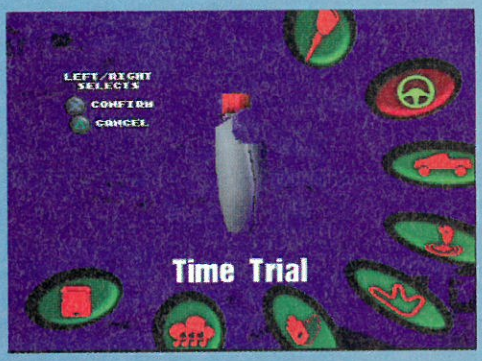
Pour jouer avec Villians

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons ⊗+○+L2+➡ avec la seconde manette.

Hard Core 4X4

Pour jouer à un petit jeu inédit

Allez dans "Time Trial" puis sélectionnez "Edit Name". Entrez le code suivant : DUTCHMAN. Il suffira d'aller dans "Credits" pour commencer une partie.



Choisissez "Time Trial".

Entrez le code sur cet écran.

Revenez à l'écran principal et allez dans les options.

Choisissez "Credits" et le jeu commencera !

6 MOIS D'ABONNEMENT + 6 CD EXCLUSIFS

245 F seulement au lieu de ~~294~~ F, soit 1 numéro gratuit.

PlayStation MAGAZINE
Mars 1997 • Avril 1997

Porsche Challenge
Le test complet et juste la démo jouable exclusive !

Destruction Derby 2 · Porsche Challenge · CoolBoarders · Tunnel B1
4 Jeux à découvrir

V-Rally Turbo racing
Le championnat du monde des Rallyes sera sur PlayStation

Mi Machin s V3
est-il le jeu le plus drôle de la terre ?

La cité des enfants perdus
Une aventure vraiment pas comme les autres...

ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 8 • MARS 1997 • AVRIL 1997 • 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS

Visuel Namco

Visuel Core Design

Visuel Psygnosis

TESTEZ VOS JEUX AVANT DE LES ACHETER !

Dans chaque numéro, le CD exclusif de PlayStation Magazine vous donne les meilleures démos jouables.

Bulletin d'Abonnement PlayStation MAGAZINE

à renvoyer sous enveloppe affranchie à : PlayStation Magazine • TSA 20224 • 92887 Nanterre Cedex 9

Ou

je m'
à PlayStation Magazine
1 ❑ 6 mois (6 Nos + 6 CD) a
245 F au lieu d
soit 1 numéro
2 ❑ 1 an (11 Nos + 11 CD) au
439 F au lieu d
soit 2 numéros

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____

Ville : _____

Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mand

❑ Carte bancaire N°

Date d'expiration

Signature (impérative) ➤

Offre Spéciale d'abonnement valable 2 mois et réservée à La France Métropolitaine.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06.01.78 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

Reloaded

Pour se remettre de la vie

endant le jeu, faites Pause puis maintenez les outons L1 + L2 pendant dix secondes. Passé ce élai, toujours ces mêmes boutons maintenus, ites rapidement ↓ → ← △ → ↓ Health" apparaît alors à l'écran. Bien sûr, il ffira de sélectionner cette option afin de se mettre de la vie.-

Extra Ammo

Pendant le jeu, faites Pause puis maintenez les boutons L1 + L2 pendant dix secondes. Passé ce délai, toujours ces mêmes boutons maintenus, faites rapidement △ ← ← ← ○ △ ↓ "Ammo" devrait apparaître sur le menu, si tout se passe bien. Pour vous recharger, il suffira alors de sélectionner cette option à n'importe quel moment du jeu.

Sélection du stage

Comme pour les trucs précédents, faites Pause puis maintenez les boutons L1 + L2 enfoncés dix secondes. Tout en maintenant ces boutons, faites rapidement ← △ ✕ → ○ △ ↓

Accroître la puissance de son arme

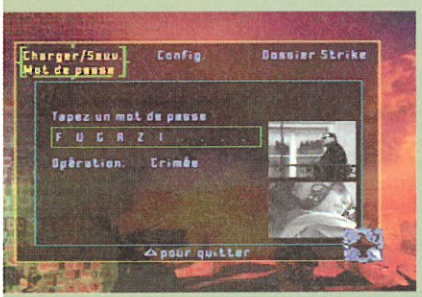
Faites Pause puis maintenez les boutons L1 + L2 enfoncés dix secondes. Tout en maintenant ces boutons, faites ensuite rapidement ← ↑ ✕ ○. "Power" apparaît alors normalement à l'écran. Le carnage pourra commencer !

Soviet Strike

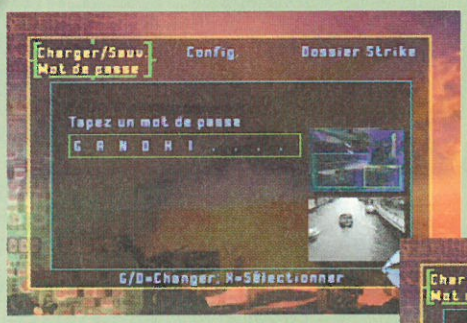
Cheat Codes

ntrez les codes suivants dans le menu des asswords.

Armes puissantes : THEBIGBOYS



Essence, munitions et vies infinies : FUGAZI



Personne ne tire sur les animaux et tous les soldats viennent vers vous : GHANDI

Tout le monde vient vers vous sans vous tirer dessus : ANGRYLOCAL

Personne ne peut tirer : QUAKER

C'est le bon plan !
pour acheter tes jeux moins cher !

Combat PSX — Alien Trilogy Pour PSX — Battle Arena Toshiden Pour PSX — Blam Machine Head Pour PSX — Blazing Dragons Pour PSX — Command and Conqu Pour PSX — Cool Borders Pour PSX — Crash Bandicoot Pour PSX — Crypt Killer Pour PSX — Lomax Pour PSX — Destruction Derby 2 Pour PSX — Destruct Pour PS

ard Trilogy PSX — Doom Pour PSX — Excalibur Pour PSX — Fade to Black Pour PSX — Fifa 96 Pour PSX — Fifa 97 Pour PSX — Formula One Pour PSX — Jet Rider Pour PSX — Les Chevaliers de Baphomet Pour PSX — Magic Carpet Pour PSX — Mortal Kombat Trilogy Pour PSX — NBA In 1 Pour PS

lemonium PSX — PGA 96 Pour PSX — PGA Tour 97 Pour PSX — La Cité d perdus P

al Rage PSX — Pro Pinball the Web Pour PSX — Rebel Assaut 2 Pour PSX — Return F Pour PS

e Racer olution Pour PSX — Road Rash Pour PSX — Shock Wave Assault Pour PSX — Sim City 2000 Pour PSX — Suikoden Pour PSX — Tekken 2 Pour PSX

en PSX — The Crow Pour PSX — Riot Pour PSX — Tobal n° 1 Pour PSX — Tom Raider Pour PSX — True Pinl Pour PSX

al Heart PSX — Virtual Pool Pour PSX — Dark Forces Pour PSX — Wipe Out Pour PSX — Worms Pour PSX — Wrecking Pour PSX

Jusqu'à **4 JEUX AU CHOIX 99F TTC CHACUN** + Frais d'envoi

Offre valable jusqu'au 31/12/97

Et en plus... Un Cadeau de bienvenue !

Si tu réponds dans les 8 jours

Soulblade Pour PSX — **Legacy of Kain** Pour PSX — **Micro Machine V3** Pour PSX — **V Rally** Pour PSX — **Porsche Challenge** Pour PSX

Profite de cette offre et bénéficie de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné de son CD-ROM Magazine** chaque trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés, des démonstrations...
- **des CADEAUX,** en accumulant des Points fidélité !
- **Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre Catalogue.
- **Toute la production française** + tous les "Best Sellers" Américains !
- **Une Garantie d'Économie :** chaque Jeu acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une **Réduction Supplémentaire** sur un second Jeu.
- **Une livraison encore plus rapide** (48 h par Colissimo) en commandant par **Téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

PM0797

BON D'ESSAI GRATUIT

PS26

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1er	2e	3e	4e
N°	N°	N°	N°

Attention : Certains titres comptent double

Envoyez-moi le(les) Jeu(x) dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire la recevoir, je n'aurais rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

Je possède également un ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

☐ **Je choisis 1 JEU** (hors compte double) : **je joins mon règlement de 138,90 F** (99 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 2 JEUX** (ou 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 237,90 F** (198 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 3 JEUX** (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : **je joins mon règlement de 336,90 F** (297 F + 39,90 F de frais d'envoi)
☐ **Je choisis 4 JEUX** (ou 2 JEUX compte double) : **je joins mon règlement de 435,90 F** (396 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Un Cadeau-Surprise si je réponds sous 8 jours

Je règle par : ☐ **Chèque*** ☐ **Mandat-Lettre*** (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ **CB N°** _____ Expire le _____

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB EUROPÉEN DU MULTIMÉDIA NI DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom _____ Prénom _____
Né(e) le _____ Tél _____
Adresse _____
Code Postal _____ Ville _____

Date _____

Signature obligatoire

Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

Conformément à la loi informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/97.

CODEMA - RCS Toulouse Immatriculation B 309 495 399 4, place de la République - 31170 - Tournefeuille - tél : 05.34.57.35.05

DISPONIBLE
Tous les jeux p
Cons
Playstat

PlayStation ™

T'as une console ! Alors va vite voir toutes les astuces et solutions sur le **3615 CECD !**

3615

par Téléphone, 08•36•67•05•05 1,49 F/mn

Le Club Intern

par Internet : http://www.cdclub.com

Chirdé ic

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques comm SONY Computer Entertainment Inc.Toutes les autres ma déposées par leurs propriétaires respectifs.
Photos non contractuelles

LES DÉMOS DE L'ÉTÉ

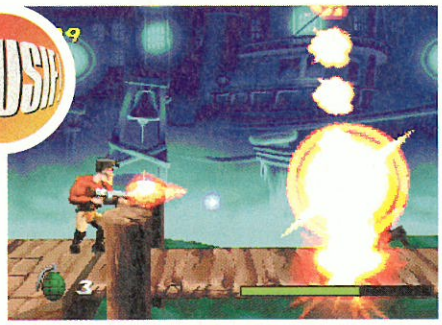
L'ÉTÉ OUI, LES VACANCES OUI, MAIS SEULEMENT SI L'ON A UN OU DEUX JEUX À SE METTRE SOUS LA DENT. ALORS QUE L'ANNÉE DERNIERE RESIDENT EVIL CRÉAIT L'ÉVÉNEMENT, L'ÉTÉ 97 RESTE CALME SI L'ON EXCEPTE LA DIZAINE DE COURSES AUTO DE CES DERNIERS MOIS... HEUREUSEMENT, ON VOUS A CONCOCTÉ UN CD VARIÉ QUI, POUR UNE FOIS, S'ESSAIE AU CINÉ. A VOS MACHINES.

AGENT ARMSTRONG

EDITEUR : VIRGIN INTERACTIVE
GENRE : JE TIRE SUR TOUT CE QUI BOUGE.
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR.

Voici déjà la démo de Agent Armstrong, alors que le jeu n'est pas encore sorti, ni même testé. Une bien belle occasion de pouvoir jouer les pré-testeurs sur ce niveau jouable. Agent Armstrong est un shoot'em up en 3D au graphisme très sympa. Armé d'une sorte de fusil laser et de grenades, votre but sera comme d'habitude de tirer sur les méchants, mais aussi sur des caisses qui vous rapporteront de la vie et des munitions. Cette version vous propose également une rolling démo, pour voir quelques ennemis et niveaux supplémentaires.

CONTROLES :
L1 : Changement de l'arme.
R1-R2 : Scrolling vertical de l'écran.
○ ..... Lancer les grenades.
△ ..... Sauter.
□ ..... Tirer.
Select : Sortir du jeu.
Start : Pause.



Le jeu n'ayant pas encore été testé, vous n'en saurez pas plus pour le moment.

RAGE RACER

EDITEUR : NAMCO
GENRE : BEN... COURSE DE CAISSES JE CROIS.
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT . POUR 1 JOUEUR.

Vous allez pouvoir tester le fabuleux Rage Racer grâce à cette démo jouable. Au programme, 1 circuit, celui de Rafale GP, et une voiture, celle de base. N'espérez pas finir le seul tour de course possible dans les 3 premiers. En effet, la voiture n'étant pas "upgradée", vous aurez du mal à doubler. Mis à part cela, vous pourrez admirer le paysage splendide et profiter de la musique toujours aussi géniale.

La version finale comprendra trois circuits et un peu moins d'une quinzaine de voitures différentes.

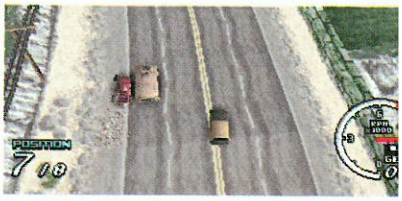
CONTROLES :
⊗ ..... Accélérer.
□ ..... Freiner.
△ ..... Différentes vues.
Start : Pause et accès au menu.
Select : Sortir de la course et de la démo.

SPEEDSTER

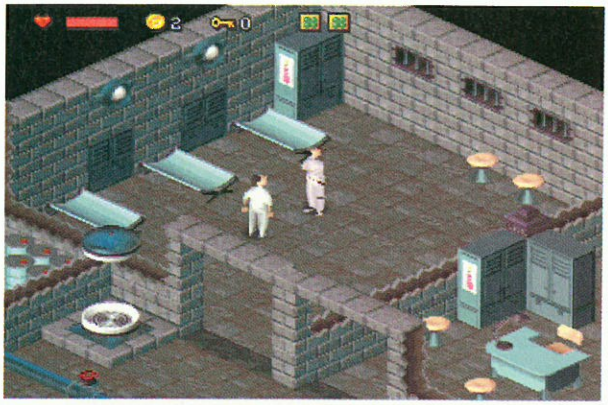
EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : COURSE AUTO
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE SUR 1 CIRCUIT, POUR 1 OU 2 JOUEURS.

Cette démo vous permet de jouer sur le circuit d'Atlantic Trail, circuit bien sympathique situé en bord de mer. Suivant les modes de jeu, vous pourrez choisir la Jeepster ou la Silver Bullet, bien plus rapide. Mais pour vraiment vous amuser à Speedster, essayez le jeu à 2 en écran splitté.

La version définitive comprendra 8 circuits et 16 voitures différentes, et vous permettra bien entendu de jouer sur plus d'un tour de circuit ! Si vous voulez savoir ce que l'on a pensé de ce jeu, prenez donc le numéro précédent de PlayStation Magazine et regardez le test situé en page 90.



CONTROLES :
- ⊗ ..... Accélérer.
- ▢ ..... Freiner et marche arr
- L1 : Vue de face.
- L2 : On s'éloigne !
- R2 : On se rapproche
- Start : Pause et possibi de quitter.
- Select + Croix : Changement de voitur

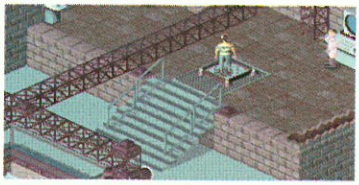


LITTLE BIG ADVENTUR

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS.
GENRE : PETITE GRANDE AVENTURE.
PROGRAMME: DÉMO JOUABLE SUR 1 NIVEAU POUR 1 JOUEUR.

LBA débarque enfin sur nos PlayStation favorites ! Etes-vous prêt à commencer la petite grande aventure? Dans cette démo jouable, vous pourrez juger de l'excellente qualité graphique du jeu, ainsi que de la maniabilité de Twinsen, le héros. Votre but sera de sortir de la prison dans laquelle on vous a enfermé. Mais faites attention à ce que l'alarme ne déclenche pas ! Sinon, ret à la case départ.

Vous pourrez retrouver le tes Johnny Piano dans le PlaySta Magazine du mois de Sachez quand même que la sion complète vous réserve sieurs dizaines d'intenses he de jeu !



CONTROLES :

- △ .....Centrer la vue.
- L1 : Mode normal.
- L2 : Mode sportif.
- R1 : Mode discret.
- R2 : Mode agressif.

EN MODE SPORTIF :
- ▢ .....Sauter.

EN MODE AGRESSIF :
- ▢ .....Frapper.

Start : Accès au menu.

MEN IN BLACK

Voici venue la dernière production de Steven Spielberg, Men in black (MIB pour les intimes). Ce film de Barry Sonnenfeld mettra en scène Will Smith, exterminateur d'aliens (ID4, Bad boys) et Tommy Lee Jones (Le fugitif, Blown away). Saviez-vous que les gouvernements emploient en secret une équipe d'hommes chargés de chasser tous les Roswells de la Terre?

BULLETIN D'ABONNEMEN

A renvoyer avec votre règlement à PlayStation Magazine, TSA 20224, 92887 Nanterre Cedex 9.

PlayStation MAGAZINE, le seul magazine régul exclusivement dédié à votre consol

6 mois (6 n°s) pour **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit **1 numéro gratuit !**

Dans chaque numéro, un CD exclusif PlayStation Magazine contenant des démos (dont certaines jouables) pour tester vos jeux avan de les acheter.

Oui, je m'abonne à PlayStation Magazine pour :
1 ❑ (6 n°s + 6 CD) au prix de **245 F** au lieu de ~~294 F~~ soit 1 numéro grat
2 ❑ (11 n°s + 11 CD) au prix de **439 F** au lieu de ~~539 F~~ soit 2 numéros gra
Je joins mon règlement à l'ordre de PlayStation Magazine par : ❑ Chèque postal ou bancaire ❑ Mandat
❑ Carte bancaire n° ____ ____ ____ ____
Expire le : ____ ____ Signature :

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Date de naissance : ____ ____ ____ Sexe : ❑ M ❑ F
Offre valable deux mois et réservée à La France métropolitaine. PS04
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition form par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Court métrage

Ce mois-ci, vous le constaterez aisément, tous nos courts métrages sont particulièrement médiocres. Aucun d'entre eux ne dépassant la moyenne ! Comme quoi, la vigilance est plus que jamais de rigueur. On vous aura prévenu...

EDITEUR : VIRGIN INT.
DISPONIBILITÉ : AOUT 97

Nakotek Warrior

3/10

Bonne nouvelle, il n'est pas nécessaire d'être doté d'un cerveau pour pouvoir jouer à ce shoot en 3D temps réel, seules vos capacités psychomotrices seront sollicitées, le jeu consistant à détruire frénétiquement, aux commandes de votre vaisseau, pitoyablement équipé, tout ce qui se présente à l'écran en tournicotant autour de gigantesques tubes ou à l'intérieur de gigantesques tubes ! Nanotek aura malheureusement vite fait de vous plonger dans une douce torpeur hypnotique tant la variété de l'action, du gameplay et des niveaux est inexistante. A éviter.

3/10

Machine Hunter

Jeu d'action en 3D, Machine Hunter est une vague et presqu'insignifiante copie de Loaded. Le graphisme flotte entre le médiocre et le quelconque, les niveaux se suivent et se ressemblent, les combats sont fouillis et inintéressants, bref, ce n'est pas vraiment la joie. Techniquement, le résultat est plus correct, car l'animation et les effets de lumière sont de bonne qualité. Les séquences cinématiques font un peu pitié à voir, ce qui au final place Machine Hunter dans la liste des jeux à éviter sous peine de frustration.

EDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1997

EDITEUR : CRYO INTERACTIVE
DÉJÀ DISPONIBLE

The Raven Project

3/10

Raven est un jeu subtil. Le manuel tient en 8 pages format booklet CD, y compris l'index et les explications sur comment "booter" une PlayStation. C'est une tentative de shoot'em up, aux décors limités à un sol accidenté marron. L'ambiance futur post-apocalyptique est ponctuée par des scènes cinématiques aux acteurs poussifs et maquillés "comme à la maternelle", et la maniabilité relève clairement du foireux. Mais, bon point, on en a pour deux CD de niveaux, et en plus, c'est plutôt très difficile: Raven est une ode aux produits mal finis.

Complétez votre collection

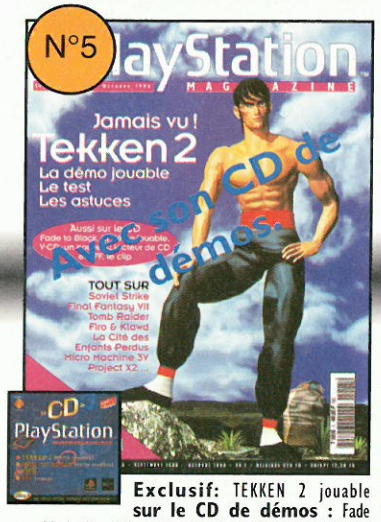
Making of : Fade to Black, Krazy Ivan, Jack is Back, Total NBA'96, Adidas Power Soccer...
Castings : DBZ, G-Police, le CAP...
Travellings : Doom, Mortal Kombat 3, Tekken, Loaded, Worms, Twisted Metal, View Point, Power Serve...
Gros Plan : William Gibson.
Versions Longues : TohShinDen, NBA Jam T.E., Mortal Kombat, Ace Combat, Ridge Racer, Destruction Derby, Jumping Flash...

Exclusif : Magic Carpet!
Sur le CD de démos : Ridge Racer, Mortal Kombat 3, Hi-Octane, Evolva.
Making of : Adidas Power Soccer.
Castings : Chronicle of the Sword, The Need For Speed, Formula One, Alien Trilogy, Barb Wire...
Travellings : TohShinDen 2, Total NBA'96, Ridge Racer Revolution, Descent, Road Rash, Myst...
Gros Plan : Menelik.
Versions Longues : Tekken 2 : tous les coups, Doom, Rayman, Wrestlemania, ViewPoint...

5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Total NBA'96, Lone Soldier, Assault Rigs, Thunderhawk 2 et Mickey's wild Adventures.
Making of : Fade To Black, Formula One.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Adidas Power Soccer, Wing Commander 3, Street Fighter Alpha, Need For Speed...
Gros Plan : Smaïn.
Versions Longues : Assault Rigs, Ridge Racer Revolution, Doom, Street Fighter α...

4 démos sur le CD !
Sur le CD de démos : Adidas Power Soccer (jouable), Descent (jouable), Shellshock (jouable) et Resident Evil (rolling démo).
Making of : Les Chevaliers de Baphomet, Crash Bandicoot.
Castings : Tekken 2, Resident Evil, LBA 2...
Travellings : Olympic Games, Formula One, Fade to Black, Space Hulk, Bust-a-move 2...
Gros Plan : FFF
Versions Longues : Worms, Magic Carpet, Total NBA'96, ESPN Extremes Games, Total Eclipse Turbo...

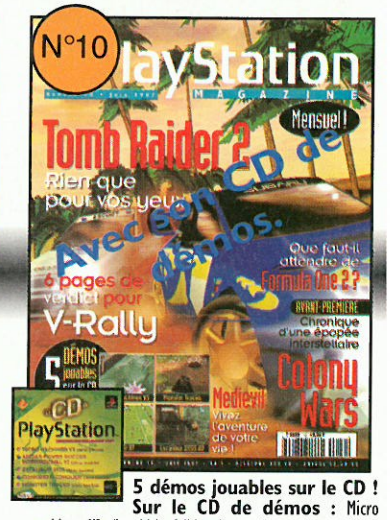
Désolé ! Les numéros 6 et 7, ainsi que le numéro hors-série, sont déja épuisés.



Exclusif: TEKKEN 2 jouable
sur le CD de démos : Fade to Black (jouable), Tekken 2 (jouable), V-CD, FFF (clip vidéo).
Making of : Tomb Raider, X2, Soviet Strike...
Travellings : Tekken 2, Time Commando, Blazing Dragons, Burning Road, Top Gun...
Gros Plan : NTM.
Versions Longues : Tekken 2, Dragon Ball Z, Return Fire, Need For Speed, Fade to Black, Descent...

Exclusif : la démo jouable de Porsche Challenge.
Sur le CD de démos : Destruction Derby 2 (jouable), Porsche Challenge (jouable), Tunnel B1 (jouable), The Presidents of the US (clip) et Coolboarders (rolling démo).
Making of : V-Rally, Agent Amstrong, Net Yaroze.
Castings : NFS 2, FF VII, Soul Blade, Moto Racer...
Travellings : Porsche Challenge, La Cité, Micro Machines V3, Total NBA'97, NBA in the Zone 2...
Gros Plan : The Presidents of the United States.
Versions longues : Firo & Klawd, Tomb Raider, C&C, WipEout 2097, Soviet Strike...

Exclusif : la démo jouable de Lifeforce Tenka.
Sur le CD de démos : Life force Tenka (jouable), Exhumed (jouable), Spider (jouable), Namco Smash court Tennis (jouable) et Excalibur 2555 AD (rolling démo).
Making of : Warcraft 2.
Castings : V-Rally, Resident Evil 2, Bushido Blade...
Travellings : Soul Blade, LBA, Vandal Hearts, Adidas PS, NFS 2, Jonah Lomu Rugby...
Gros Plan : Dominique Farrugia, Elie & Dieudonné.
Versions longues : Dark Forces, Disruptor, Fifa 97, Perfect Weapon, Die Hard Trilogy, Lost Vikings 2, Porsche Challenge...



5 démos jouables sur le CD !
Sur le CD de démos : Micro machines V3 (jouable), Adidas Power Soccer international 97 (jouable), Excalibur 2555 (jouable), Command & Conquer (jouable), Monster Trucks (jouable).
Making of : Tomb Raider 2, Medievil, Formula One 97.
Castings : Batman & Robin, Abe's Odyssey, Colony Wars...
Travellings : V-Rally, ISS Pro, Swagman, Syndicate Wars...
Gros Plan : Sinclair, Silverchair.
Versions longues : Porsche Challenge, Excalibur, Test Drive Offroad, Soul Blade, Micro Machines V3...

Faites vite!
Les anciens numéros de Playstation Magazine s'épuisent les uns après les autres...

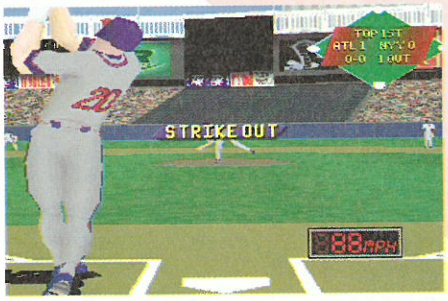
Pour compléter votre collection, rédigez un chèque de 56 francs par numéro (49 F + 7 F de frais de port), ou 42 francs pour le numéro 1 (35 F + 7 F de frais de port), sans oublier de préciser le ou les numéros que vous désirez recevoir. Libellez votre chèque à l'ordre de PlayStation Magazine et envoyez-le à l'adresse suivante :

PLAYSTATION MAGAZINE
SERVICE VPC BP21
10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
.....
.....
.....
Code Postal .....
Ville .....

☐ N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4
☐ N°5 ☐ N°8 ☐ N°9 ☐ N°10

Conformément à la loi Informatique et libertés du 06.01.78 (Art 27), vo
disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concer
Par notre intermédiaire, vous pouvez recevoir des propositions d'autres en
Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.



EDITEUR : VR SPORTS
DÉJÀ DISPONIBLE

VR Baseball

VR Baseball s'oriente comme ses quelques prédécesseurs dans la voie de la simulation. Ici, les joueurs sont motion-capturés en 3D, et, s'ils ne bougeaient si lentement, nul doute que l'effet serait réussi. Côté simulation, la licence aide beaucoup, mais la maniabilité est déclinée sous la théorie du chaos et du hasard, et, pour achever le tout, les textures du terrain optent résolument pour le monochrome. Passé ces défauts, VR Baseball reste un soft qui pourra satisfaire les collectionneurs du genre... et c'est tout !

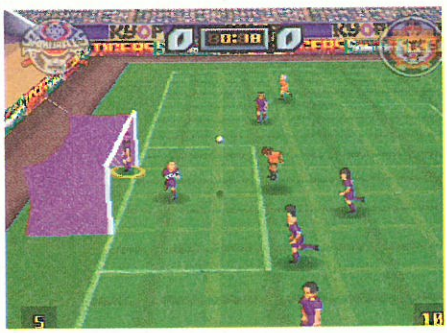
5/10

3/10

Hard Boiled

Violent et résolument Blade Runnien, à l'instar de la BD du même nom, Hard Boiled s'annonçait à première vue sous les meilleures auspices! Malheureusement, ce shoot'em up à la Tunnel B1 semble issu de nulle part. Au menu, seuls cinq niveaux pas super variés, des graphismes démentiellement sombres et laids, une vitesse d'animation gastéropodique (mis à part les accélérateurs), le tout au service d'un intérêt qui s'évanouit en quelques minutes. Je vous convie à passer votre chemin. Power to the people qu'ils disaient !

EDITEUR : CRYO INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1997



EDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ : JUILLET 1997

All Star Soccer

Tout ceux qui croyaient que le foot c'était comme Sharp: "Précis, pointu!", vont être abasourdis! All Star Soccer est effectivement le premier jeu de foot où l'humour passe bien avant le ballon. Menez une attaque décisive et vous serez félicité par M. Chirac himself, manquez l'immanquable et vous serez fustigé par Raymond Goethals... Malheureusement, ce titre a hérité d'une réalisation technique apocalyptique et d'une maniabilité vraiment médiocre, ce qui le rend vite lassant. Dommage.

3/10

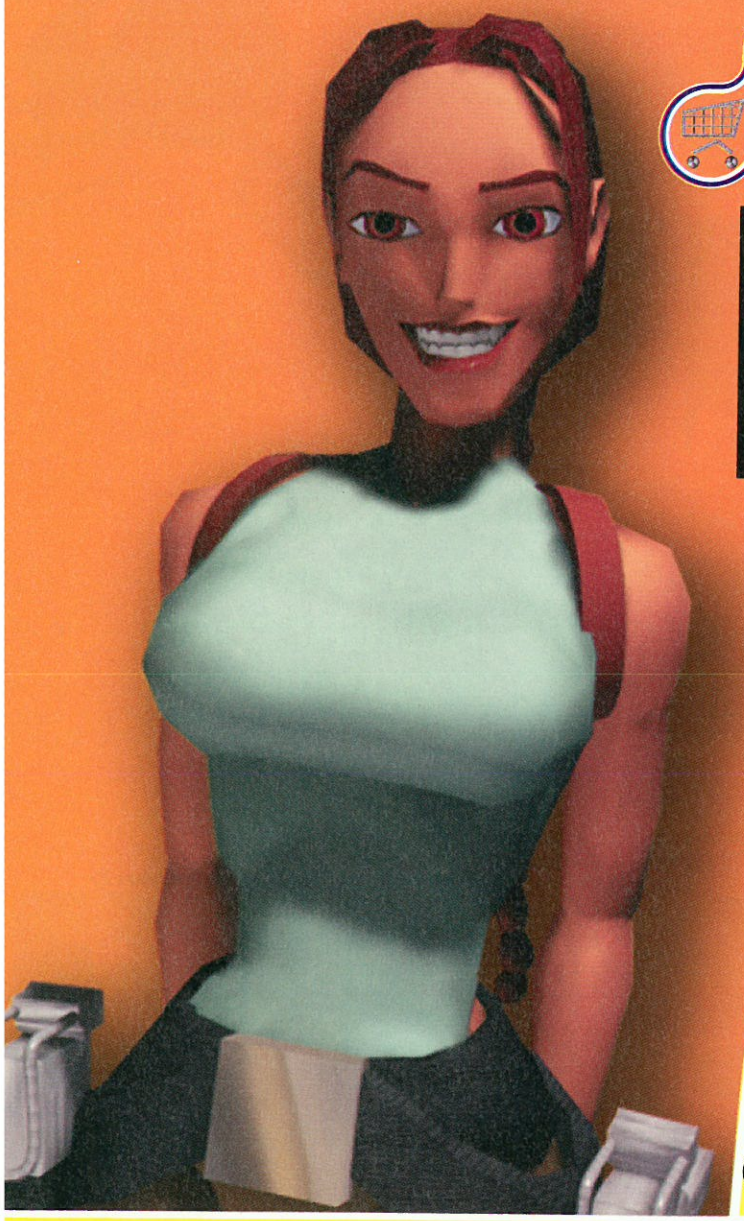
2/10

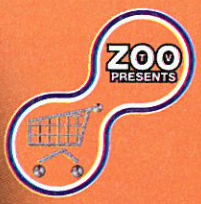
Dragon Heart

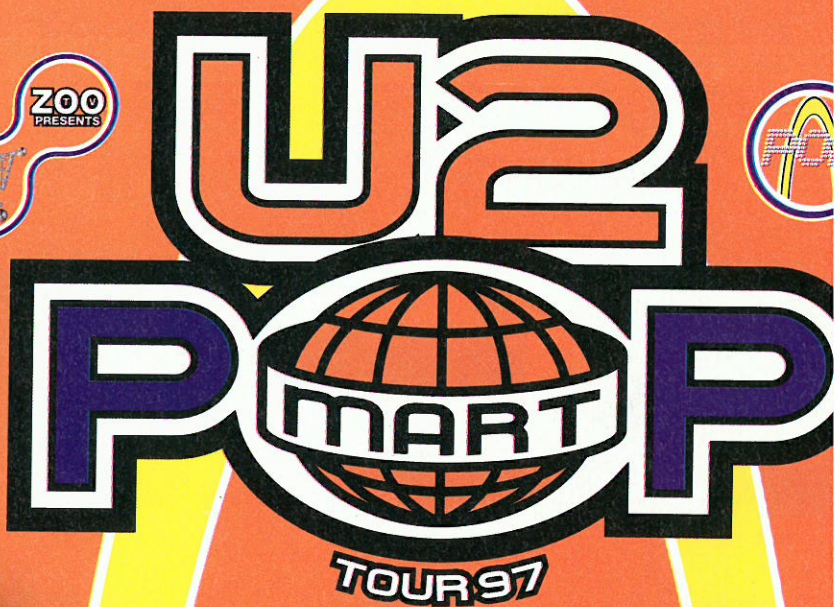
Acclaim ne démord pas et continue de s'engluer dans l'adaptation de grosses licences hollywoodiennes ! Dragon Heart vous propose de reprendre le rôle tenu par "l'excellent Denis Quaid" dans la catastrophe cinématographique du même nom! Ce beat'em all complètement dépassé par les événements a tout pour plaire ! Les graphismes effroyablement digitalisés vous donneront l'impression de regarder un vieux papyrus mités et les animations souffreteuses témoignent avec cruauté du talent des programmeurs ; enfin, le gameplay inexistant finit d'assassiner cette production insipide qui ne mérite qu'une chose : les oubliettes !

EDITEUR : ACLAIM
DÉJÀ DISPONIBLE

Garde ton sang froid...
U2 et LARA t'emmènent au Sh

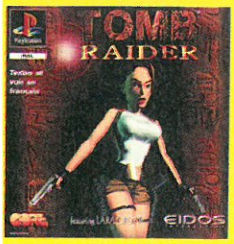






Sur le 3615 PSNEWS
Le Serveur Officiel de PlayStation
1,29 F la minute

joue et gagne tes places VIP pour le concert de U2, des CD, des jeux TOMB RAIDER...

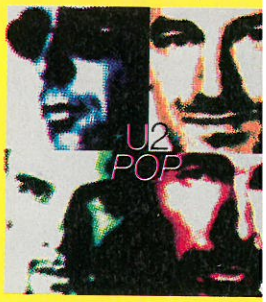


EIDOS
INTERACTIVE

GRAND CONCOURS TOMB RAIDER/U2 :

jusqu'au 31 août 97

gagne sur le 3615 PSNEWS :
2 places VIP pour le concert U2 au Parc des Princes, voyage inclus (France Métropolitaine),
1 discographie U2 (11 albums), 8 places pour le concert U2 au Parc des Princes, 50 singles de l'album *POP*,
10 jeux Tomb Raider PlayStation, 10 Tee-Shirts Tomb Raider, 10 Tee-Shirts EIDOS, 10 tapis de souris EIDOS.

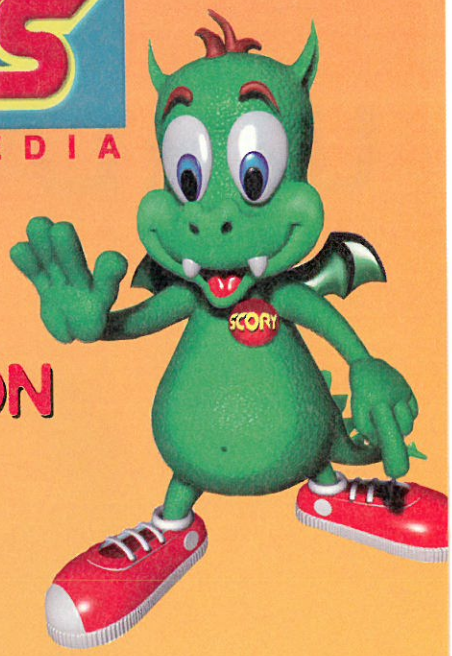


NOUVEL ALBUM *POP* inclus *"DISCOTHEQUE"* *"STARING AT THE SUN"* *"LAST NIGHT ON EARTH"*

U2
LES ALBUMS

ISLAND
a PolyGram company

SCOREGAMES
MULTIMEDIA



C'EST LE PLUS GRAND CHOIX
E JEUX VIDEO NEUF & OCCASION
EN FRANCE !

Perfect Weapon

Indépendance Day

PSX

Syndicate Wars

PSX

Darklight

Wing Commander IV

PSX

Méga Man X3

PSX

NOUS RACHETONS AU MEILLEUR PRIX VOS JEUX VIDEO ET VOS CONSOLES, PAIEMENT COMPTANT OU ECHANGE !*

*VOIR CONDITIONS EN MAGASIN

Puzzle Fighter II

Street Fighter EX (jap)

PSX

Rage Racer

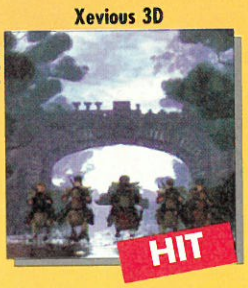
PSX

Front Mission (jap)

PSX

Xevious 3D

PSX



PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINITEL, + DE 16 000 REFERENCES !

SUR LE 36 15 SCORE-GAMES

U SERVICE !
E À JOUR
TIDIENNE !

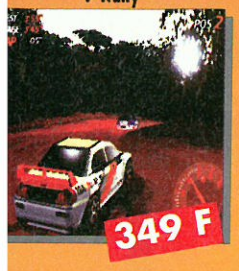
- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT

GAGNEZ UNE NINTENDO 6

PAR TEL. : 08 36 685 686

2,23F/ mn

ENT A LA LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES N°78-17 DU 6 JANVIER 1978, VOUS DISPOSEZ D'UN DROIT D'ACCES ET DE RECTIFICATION AUX DONNEES PERSONNELLES VOUS CONCERNANT

V-Rally

349 F

Rally Cross
PSX

NEW

Toshiden III
PSX

NEW

Monster Truck
PSX

349 F

Xevious 3D
PSX

NEW

Namco Muséum vol.4

269 F

Ray Tracer
PSX

NEW

Hard Boiled
PSX

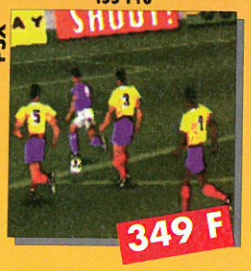
269 F

Bubsy 3D
PSX

269 F

Warcraft II
PSX

349 F

ISS Pro
PSX

349 F

Marvel Super Heroes (jap)
PSX

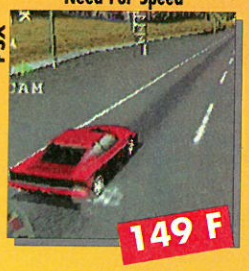
469 F

Jurrassic Park II
PSX

349 F

KOF 96 (Jap)
PSX

NEW

Need For Speed
PSX

149 F

Machine Hunter
PSX

329 F

23 MAGASINS !

CORE-GAMES ST LAZARE
6, rue d'Amsterdam
75009 Paris
St Lazare (face à la gare St lazare)
Tél. : 01 53 320 320

JUSSIEU
46, rue des Fossés
St Bernard 75005 PARIS
M° JUSSIEU
Tél. : 01 43 29 59 59

ST MICHEL
56, boulevard St Michel
75006 PARIS
RER LUXEMBOURG
Tél. : 01 43 25 85 55

VICTOR HUGO
137, av. Victor Hugo
75116 PARIS
M° RUE DE LA POMPE
Tél. : 01 44 05 00 55

PARIS (15)
365, rue de Vaugirard
75015 PARIS
M° CONVENTION
Tél. : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Cial Chelles 2
Nationale 34
77508 CHELLES
Tél. : 01 64 26 70 10

VERSAILLES (78)
16, rue de la Paroisse
78000 VERSAILLES
Tél. : 01 39 50 51 51

LA DEFENSE (92)
Cial Les Quatre Temps
des Arcades Est - Niv. 2
Tél. : 01 47 73 00 13

ANTONY (92)
25, av. de la Division
Leclerc Nationale 20
92160 ANTONY RER : B
Tél. : 01 46 665 666

ST DENIS (93)
Cial St Denis Basilique
passage des Arbaletiers
93200 St DENIS
Tél. : 01 42 43 01 01

PANTIN (93)
63, av. Jean Lolive
Nationale 3 93500 PANTIN
M° HOCHE
Tél. : 01 48 441 321

PARINOR (93)
C. Cial Parinor - Niv. 1
93606 AULNAY S/BOIS
Tél. : 01 48 67 39 39

CRETEIL (94)
5, rue du Gal Leclerc
94000 CRETEIL
Tél. : 01 49 81 93 93
(entrée rue piétonne, Créteil village)

KREMLIN BICETRE (94)
30 bis, av de Fontainebleau
94270 KREMLIN BICETRE
Tél. : 01 43 901 901

FONTENAY SOUS BOIS (94)
C. Cial Val de Fontenay
(à côté de Toys'us)
94120 FONTENAY SOUS BOIS
TEL. : 01 48 76 6000

NOUVEAU
CERGY PONTOISE (95)
C. Cial Cergy 3 Fontaines
95000 CERGY
Tél. : 01 34 24 98 98

TOULOUSE (31)
14, rue Temponières
(angle 1 rue St Rome)
31000 TOULOUSE
Tél. : 05 61 216 216

COMPIEGNE (60)
37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : 03 44 20 52 52
NOUVELLE SURFACE DE VENTE : + 100m²

AMIENS (80)
19, rue des Jacobins
Galerie des Jacobins
80000 AMIENS
Tél. : 03 22 97 88 88

POITIERS (86)
12, rue Gaston Hulin
86000 POITIERS
Tél. : 05 49 50 58 58

OUVERTURE EN JUILLET
BOULOGNE (92)
60, av. du Général Leclerc
92100 BOULOGNE
Tél. : 08 36 685 686

EVRY (91)
C. Cial Evry 2
niv. 1 (côté Carrefour)
91000 EVRY
Tél. : 08 36 685 686

+ DE 12.000 JEUX PLAYSTATION OCCASION

CHEVALIERS DE BAPH.	219 F	JET RIDER	179 F
CHRO. OF THE SWORD	219 F	LEGACY OF KAIN	229 F
COMMAND AND CONQ.	219 F	LITTLE BIG ADVENTURE	229 F
COOL BOARDERS	219 F	MICRO MACHINE 3V	249 F
CRASH BANDITCOOT	219 F	NBA LIVE 97	219 F
DARK FORCES	249 F	PGA TOUR GOLF 97	219 F
DESTRUCTION DERBY 2	219 F	PORSCHE CHALLENGE	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	SOVIET STRIKE	219 F
FIFA 97	219 F	STAR GLADIATOR	199 F
HARDCORE 4X4	219 F	TEKKEN 2	219 F
INT. SUPERSTARS DEL.	219 F	TOBAL N°1	219 F
DIE HARD TRILOGY	219 F	TOMB RAIDER	219 F

Quadrupleur

239 F

Memory Card Score Gam

119 F

SCORE GAMES VPC - 6 Rue D'Amsterdam - 75009 Paris - Tél : 01 53 320 320

LES PRIX INDIQUES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT !

☐ DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code Postal ..... Ville .....
Tél ..... Date de naissance ...../...../..... Code Client

JEUX	Console	Neuf	Occasion	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux 30F pour métropole uniquement) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque ☐ Mandat
☐ Carte Bancaire
Expire le ...../.....
Signature :

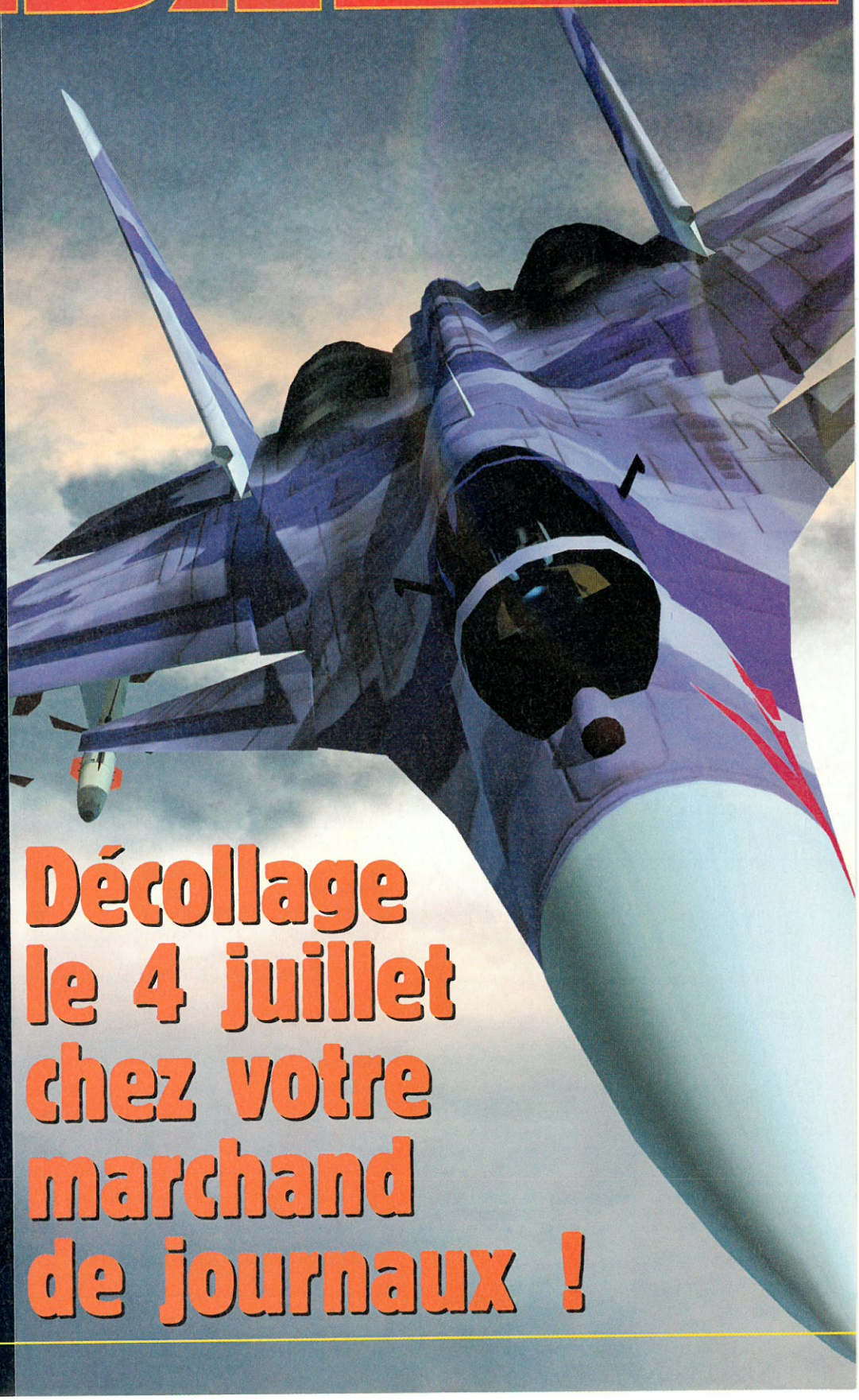
LIVRAISON 24H CHRONOPO

Nous contacter pour vos envois, en dehors de la France métropolitaine

le mag des **consoles**

Joypad

ête ses
ans et
l'E3 97
lans un
numéro
double
pécial !



Décollage le 4 juillet chez votre marchand de journaux !

Exlusif ! Un CD audio en cadeau !

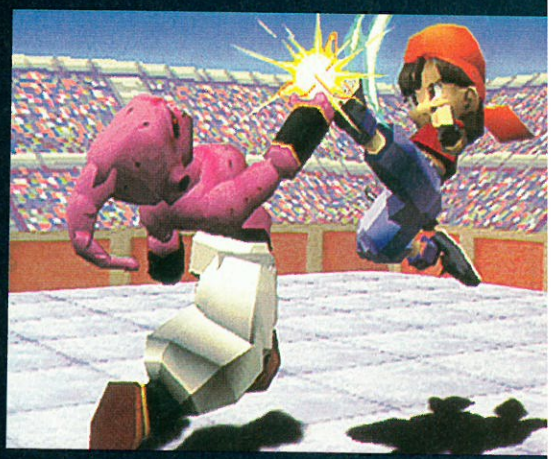
Inclus dans Joypad CD Vol. 1 :

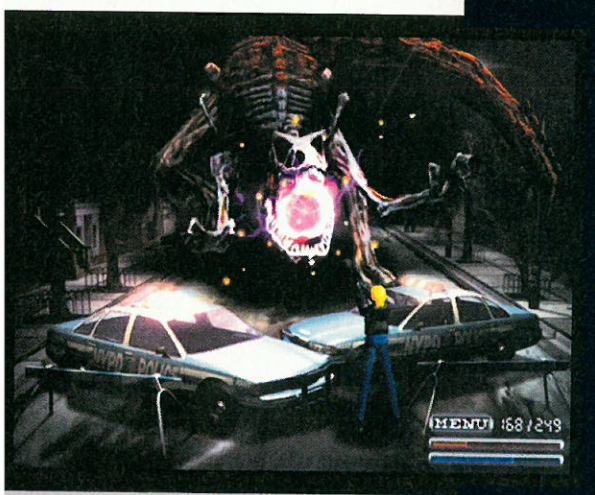
Les musiques des hits Psygnosis, avec pour la première fois Colony Wars ! Retrouvez aussi les thèmes de Speedster, Tenka, WipEout 1 & 2097, Destruction Derby 1 & 2, Lomax et Microcosm pour **70 minutes de zik**

En direct de l'E3, l'avenir PlayStation est dans Joypad 66, avec :

Ace Combat 2, le test complet de la prochaine bombe de Namco

Dragon Ball Final Bout, la meilleure adaptation baston du manga de Toriyama





Parasite Eve, le prochain gros projet de Square, encore plus beau que Final Fantasy VII !

32 pages total E3, avec toutes les infos, et les hits de l'année à venir

Joybank spécial été : 40 jeux à gagner !

Joypad Achat : tout sur les paddles analogiques

OYPAD, TOUTE L'ACTU PLAYSTATION, 164 PAGES POUR ETRE AU COURANT DE TOUT !

petites annonces

Achat

Département 6
Achète ISS Pro entre 250 et 300 Frs. Tel au 04 93 07 90 12 tous les jours.

Département 44
Achète volant et pédalier à 250 Frs ou échange contre Crash Bandicoot ou Die Hard Trilogy. Tel au 02 40 26 22 28.

Contact

Département 29
Echange ou vends Legacy of Kain contre LBA ou jeux récents. Tel au 02 98 49 60 32 après 18 h à David.

Département 29
Echange jeux récents pour Playstation : Fifa 97, Soviet Strike, Adidas, Resident Evil... échange pédalier et volant. Mr Even Ronan 20 Rue de Quimper 29590 Pont de Buis.

Département 56
Echange Ridge Racer Revolution, Time Commando, Alien Trilogy, Destruction Derby contre Die Hard, Rage Racer, Total NBA 97, Wing Commander 4, volant + pédalier, Blazing Dragons, Destruction Derby 2, Micro Machines... Tel à Olivier le week-end au 02 97 75 15 02.

Département 59
Echange Actua Soccer, Striker 96, Adidas Power Soccer, Goal Storm, Slam'n Jam 96, Fade to Black, Kileak the Blood, Alien Trilogy, WipEout, Street Fighter Alpha, Tekken contre Formula One, Pandemonium, Firo et Klawd, Road Rash, NBA JAM Extreme, Fifa 97, Total NBA 97. Tel au 03 20 35 94 82.

Département 59
Echange Resident Evil, Pandemonium, Projet X2, Soviet Strike, Iron Man, Legacy of Kain contre nouveauté, recherche Persona. Martel Thierry D21 Rue du 19 Mars 1962 59590 Raismes ou tel au 03 27 28 93 23.

Département 63
Echange volant + pédales contre Tekken et Raging Skies. Tel à Nicolas après 19 h au 04 73 36 00 14.

Département 78
Echange Destruction Derby contre Die Hard Trilogy ou Micro Machines V3, vends WipEout 100 Frs. Tel à Colin au 01 30 64 72 93.

Département 78
Echange Doom, Pandemonium, Magic Carpet, Raiden Project. Tel à Baptiste au 01 34 89 37 18.

Département 91
Echange Extreme Games, Davis Cup, Striker 96, Ridge Racer contre NBA Live 97, Fifa 97, Command and Conquer, Tomb Raider, NHL 97, Resident Evil, Soviet Strike. Tel au 01 60 16 25 66 en région parisienne uniquement.

Vente

Département 6
Vends Playstation + 2 pads + MC + Street Racer, Crash Bandicoot, Street Fighter Alpha : 1200 Frs à débattre. Tel au 04 93 31 16 29.

Département 6
Vends ou échange Les Chevaliers de Baphomet, Rayman, Air Combat, Pandemonium, NHL 97, LBA, Fade to Black, Time Commando, Theme Park... et bien d'autres. Tel à Laurent au 04 93 46 72 83.

Département 13
Vends Legacy of Kain, Command and Conquer, Destruction Derby 2, Fifa 97, Die Hard, Tekken 2, Final Doom, Worms, Resident Evil entre 250 et 180 Frs ou échange contre La Cité des Enfants Perdus, Sim City, ISS Pro, Player Manager. Tel à Vladimir au 04 42 22 60 41 , possibilité de déplacements sur région Aix-Marseille.

Département 17
Vends ou échange Battle Arena Toshinden 100 Frs, Pandemonium 200 Frs à débattre. Tel à Guénaël sur Saintes après 18 h au 05 46 92 15 95.

Département 22
Vends Playstation + 2 manettes + 3 jeux (DD2, Die Hard Trilogy, Tekken 2) + MC + 6 CD de démos + volant et pédalier, le tout pour 2000 Frs. Tel à Hubert au 02 96 70 71 40.

Département 25
Vends Tomb Raider à 250 Frs. Tel à Pierre au 03 81 88 09 58 après 17 h.

Département 28
Vens Playstation + 2 pads + 2 MC 120 blocs + Tomb Raider + Gun Predator et Die Hard Trilogy, le tout pour 2000 Frs à débattre et vends Command and Conquer : 250 Frs, EWJ 2 : 200 Frs, Lost Vikings 250 Frs, Porsche Challenge 220 Frs, Legacy 250 Frs... Tel au 02 37 45 82 56 à Thierry après 18 h.

Département 29
Vends Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs, Ridge Racer 100 Frs, recherche Soul Blade à 250 Frs maxi, Porsche Challenge à 200 Frs maxi V-Rally et ISS Pro à 300 Frs, possibilité d'échange contre les 2 jeux. Tel au 02 98 83 62 51.

Département 29
Vends Les Chevaliers de Baphomet 250 Frs, Ridge Racer 100 Frs, recherche Soul Blade 250 Frs maxi, Porsche Challenge 200 Frs maxi et V-Rally et ISS Pro à 300 Frs, possibilité d'échange contre les 2 jeux. Tel au 02 98 83 62 51.

Département 31
Vends Tomb Raider et WipEout 2097 à 249 Frs pièce, Destruction Derby 79 Frs, True Pinball 200 Frs, Soul Blade : 250 Frs, achète ou échange de nbx jeux. Tel à Xavier au 05 61 95 68 82.

Département 33
Vends jeux Playstation : WipEout 2097 : 200 Frs, Fifa 97 : 200 Frs, 2 CD de démos 50 Frs. Faire offre à Florent au 05 56 54 45 01 entre 12 et 21 h.

Département 33
Vends Formula One 200 Frs, Tekken 2, Ttal NBA 97 : 200 Frs pièce. Tel au 05 56 29 06 55 à Saad après 19 h.

Département 38
Vends Playstation + 2 manettes + 1 MC + 4 jeux (DD, Fifa 96, Fifa 97, APS1) + 6 Playstation Magazine avec leur CD de démos : 2000 Frs, vente séparée possible. Tel après 17 h 30 à Benoît au 04 76 78 38 98.

Département 38
Vends Tobal, Fifa 97, Tomb Raider, Die Hard, Crash Bandicoot : 250 Frs l'un, Total NBA 96, Adidas Power Soccer, MK3, Firestorm 200 Frs l'un. Tel au 04 72 49 05 90.

Département 42
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + 4 mgazine de Playstation + 1 mini mag des jeux Playstation + 4 CD démos + 3 jeux : Cool Boarders, Formula One, Tomb Raider, le tout cédé à 2000 Frs. Tel au 04 77 89 45 52 après 18 h 30.

Département 56
Vends jeux Playstation : Track and Field : 175 Frs, Street Fighter Alpha II 255 Frs, Total NBA 97 : 275 Frs, Resident Evil 225 Frs ou échange contre Command and Conquer, Time Commando, Adidas 97, Suikoden, ISS Pro, V-Rally, LBA... Tel à Mickael au 02 97 47 39 44.

Département 57
Vends Resident Evil, Command and Conquer, Formula One 200 Frs pièce et Air Combat 100 Frs ou échange contre Die Hard, Destruction Derby 2, Legacy of Kain. Tel à David au 03 82 88 59 11.

Département 57
Vends ou échange Die Hard Trilogy, Total NBA 97 à 220 Frs à débattre ou contre Rage Racer, Exhumed, ISS Pro, Jonah Lomu Rugby, Smash Court Tennis. Tel au 03 87 81 36 74 après 16 h.

Département 59
Vends Air Combat, Ridge Racer à 100 Frs pièce et Shellshock à 120 Frs. Tel au 03 27 78 40 54.

Département 59
Vends ou échange Tekken 2, Resident Evil à 200 Frs et Tekken, Discworld, Toshinden 2 : 100 Frs. Tel au 03 20 91 28 55 à Nils.

Département 59
Vends ou échange de 100 à 150 Frs : Ridge Racer, Ridge Racer Revolution, WipEout, link, pistolet. Tel au 03 20 93 84 09.

Département 59
Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs ou échange contre Command and Conquer, Need for Speed 2, Total 97, vends aussi Worms 130 Frs et WipEout 100 Frs, échange possible. TEl au 03 27 48 25 49 après 19 h uniquement aux alentours de Valenciennes.

Département 59
Vends jeux Playstation : Actua Soccer, Striker, D à 150 Frs pièce, Alone in the Dark : 200 Frs. Tel au 03 20 35 64 59.

Département 59
Vends jeux Playstation : Actua Soccer 150 Frs, Discworld 150 Frs, Tomb Raider 250 Frs 250 Frs, Chevaliers de Baphomet 250 Frs, Formula One 250 Frs. Tel à Cédric au 03 20 48 26 73, cherche jeux RPG.

Département 59
Vends ou échange jeux Playstation : Adidas Power Soccer 130 Frs, Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs ou échange contre Tekken 2 (prix à débattre). Tel à Sébastien au 03 27 88 26 60 le week-end après 19 h 30 ou en semaine après 18 h 20.

Département 62
Vends Die Hard Trilogy 200 Frs, Ridge Racer 100 Frs, International Super Star Soccer Deluxe 175 Frs. Tel au 03 21 76 38 68.

Département 62
Vends Die Hard Trilogy 250 Frs, Total NBA 96 : 200 Frs. Tel au 03 21 27 87 10.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une petite annonce à passer concernant la PlayStation ou ses jeux ? C'est ici que ça se passe. Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°12 en kiosque en septembre prochain. Rendez-vous en septembre!

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

N°11

Votre département

☐ ACHAT ☐ ECHANGE ☐ VENTE

PLAYSTATION - PA - 6 bis, rue Fournier 92588 Clichy Cedex

Département 65
Vends Ridge Racer Revolution 190 Frs et Les Chevaliers de Baphomet 210 Frs ou échange 1 des 2 contre Theme Park. Tel au 05 62 34 63 18.

Département 66
Vends ou échange Raiden Project, MK3, RRR, Total NBA 96, Tunnel B1, Soul Blade, Doom, Resident Evil, Legacy of Kain, Micro Machines V3 contre Vandal Hearts, Suikoden, Monster Truck, ISS Pro, V-Rally, Need for Speed 2, Cool Boarder. Tel à Julien au 04 68 35 15 93.

Département 69
Vends Iron Blood 120 Frs. Tel à Nicolas au 04 78 36 47 97 après 18 h 30.

Département 69
Vends Playstation + MC + 2 pads + 2 CD démos + 6 jeux (Striker 96, Destruction Derby, Tomb Raider, Fifa 96, Street Racer, Crash Bandicoot), le tout pour 2300 Frs ou Playstation + 1 jeu au choix pour 1000 Frs. Tel au 04 78 49 55 49.

Département 69
Vends jeux Playstation : Porsche Challenge 220 Frs, Tomb Raider 200 Frs et Crash Bandicoot 200 Frs, région Lyonnaise seulement. Tel après 19 h au 04 78 79 05 92.

Département 70
Vends Ridge Racer 100 Frs, Worms, Motor Toon 2, Fifa 96 : 150 Frs ou le tout pour 500 Frs. Tel au 03 84 75 89 03 après 20 h.

D[illegible]arten[illegible]ent [illegible]5
Ve[illegible]ls Destr[illegible]tion [illegible]erby 2 : 250 [illegible] Tc[illegible] NBA 9[illegible] : 200 [illegible] Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Command and Conquer 200 Frs, NFL Game Day 200 Frs, NBA in the Zone 100 Frs. Tel au 06 60 21 20 41 ou au 01 48 28 99 10.

Département 75
Vends Playstation + 2 pads + 1 MC + Warhammer : 1490 Frs le tout. Tel au 01 42 78 53 15.

Département 76
Vends Magic Carpet à 200 Frs. Tel au 02 35 22 88 30 après 18 h.

Département 76
Vens 2 jeux : Legacy of Kain 250 Frs, Firo & Klawd : 200 Frs. Tel à Hervé au 02 35 90 62 36.

Département 77
Vends Tekken 100 Frs, Discworld 150 Frs, Twisted Metal 150 Frs, Die Hard Trilogy 250 Frs ou échange. Tel au 03 23 71 09 59 ou au 01 60 25 91 51.

Département 77
Vends Formula One, Adidas Power Soccer pour 250 Frs l'un ou 400 Frs les 2. Tel à Nicolas au 01 64 02 29 22.

Département 77
Vends jeux Playstation de 100 à 250 Frs : DBZ UB 22, Toshinden 2, Resident Evil, Tekken, Die Hard Trilogy, DBZ 2, Les Chevaliers de Baphomet, Tekken 2, WipEout, Olympic Games, Tobal n°1. Tel à Fabien au 01 64 02 99 02 ou au 01 60 07 00 47.

Département 77
Vends jeux Playstation : Need for Speed 180 Frs, Die Hard Trilogy 220 Frs, Command and Conquer 240 Frs, Formula One 220 Frs, Micro Machines V3 : 250 Frs, vends volant et pédalier Mad Catz 300 Frs. Tel au [illegible] 60 06 20 00 après [illegible] h, [illegible] cherche démo jouable de Star Glad[illegible] à bon prix.

Département 78
Vends Doom 150 Frs, Soviet Strike 190 Frs, Tomb Raider, Tekken 2, Command and Conquer, Crash Bandicoot 220 Frs l'un et Porsche Challenge 250 Frs. Tel à Jean-Louis au 01 30 99 34 24 après 20 h 30 ou le week-end.

Département 78
Vends LBA 250 Frs ou échange contre Command and Conquer, ISS Pro Jonah Lomu Rugby, Soul Blade ou V-Rally. Tel à Loïc au 01 30 58 00 31 après 17 h.

Département 80
Vends Playstation encore sous garantie + 1 pad + 1 MC + Pro Action Replay + 7 jeux (Legacy of Kain, Resident Evil, Destruction Derby 2, Tomb Raider, Star Gladiator, Tobal n°1, Thunder Hawk 2 et CD de démos) : 2800 Frs ou échange contre 486 couleur (moniteur). Tel à Stéphane au 03 22 30 32 54.

Département 83
Vends Playstation + MC 120 blocs + 2 pads + volant + Action Replay + 15 jeux : Rayman, Toshinden, Fade to Black, Time Commando, Cheesy, Resident Evil, RRR, Burning Road, Tekken 2, Tomb Raider, Crash Bandicoot, DD 2, WipEout 2097, Formula One, Pandemonium : 4500 Frs. Tel à Sébastien au 04 94 73 00 28.

Département 88
Vends Toshinden : 100 Frs, Rayman 150 Frs. Tel à Michaël au 03 29 65 70 60.

Département 89
Vends Crash Bandicoot, Tomb Raider, Command and Conquer : 250 Frs, Need for Speed 200 Frs, Total NBA 96, Rayman, WipEout 150 Frs. Tel après 19 h au 03 86 95 25 26 à Fabrice.

Département 91
Vends Les Chevaliers de Baphomet 175 Frs, WipEout 150 Frs. Tel à Vincent au 01 69 90 12 43

Département 91
Vends jeux : Command and Conquer 250 Frs, Tobal 200 Frs, Rayman 100 Frs, Fade to Black 150 Frs, Time Commando 120 Frs, Warhawk 70 Frs, Twisted Metal 100 Frs, Return Fire 150 Frs, Street Racer 200 Frs. Tel à Nico ou laisser message au 01 69 14 80 08

Département 91
Vends Tobal n°1 et Crash Bandicoot à 150 Frs pièce ou échange contre volant. Tel à Johann au 01 64 98 95 23.

Département 91
Vends ou échange Fifa 97, Crash Bandicoot, Die Hard Trilogy : 250 Frs, Destruction Derby, NBA JAM TE 100 Frs, Toshinden 80 Frs. Tel au 01 69 28 21 30 à Sébastien.

Département 91
Vends Playstation + MC + 6 jeux : Tekken 2, Return Fire, XCom, Rebel Assault, Worms, Command and Conquer + 2 pads + souris + cable RGB et link, le tout en tbe, pour 2100 Frs. Tel au 01 49 03 41 48 à Jérôme après 18 h 30.

Département 92
Vends D sans notice 120 Frs, WipEout 100 Frs, LBA 230 Frs ou échange possible. Tel à Patrice au 01 47 85 08 57.

Département 92
Vends Legacy of Kain 200 Frs, Crash Bandicoot 150 Frs, Wing Commander 3 : 200 Frs. Tel à Jean-Claude au 01 47 68 54 34.

Département 92
Vends Resident Evil 200 rs, WipEout 100 Frs à débattre, Tekken 2 : 200 Frs, Formula One 200 Frs. Tel à Julien au 01 47 51 19 49 après 18 h.

Département 93
Vends ISS Pro, V-Rally, Need for Speed 250 Frs, Firestorm, Tekken, Destruction Derby, Ridge Racer 150 Frs, recherche Soul Blade, Total NBA 97, Need for Speed 2 et [illegible] + pédalier. Tel à Cyril au 01 48 [illegible] 24 61

Département 94
Vends Formula One, Disruptor [illegible] Frs, Toshinden 2 : 150 Frs, D 10 [illegible] Frs. Tel à Jérôme au 01 45 98 0[illegible]

Département 94
Vends Casper, Final Doom, Proj[illegible] X2, Die Hard Trilogy, Formula C[illegible] achète jeux, faire offre à Arnaud [illegible] 01 43 89 21 25 entre 17 et 19 h [illegible] tous les jours.

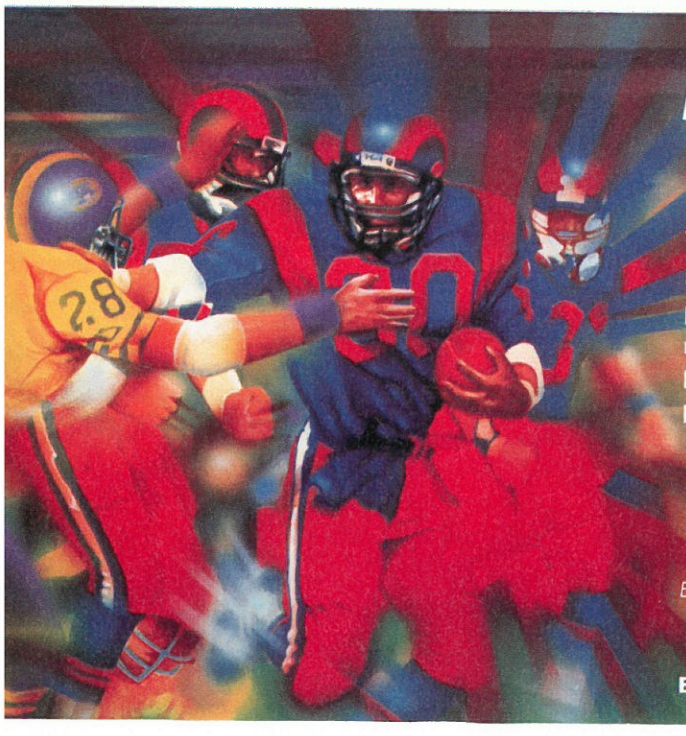
Département 94
Vends Adidas Power Soccer, Tra[illegible] and Field International, True Pinb[illegible] 150 Frs le jeu, Total NBA 96 : 17[illegible] Frs. Tel au 01 46 82 51 30 après [illegible] h à Philippe.

Département 95
Vends jeux Tekken 2 ou Tunnel [illegible] à 200 Frs. Tel a 01 30 40 70 26 après 19 h.

Département 95
Vens jeux à 250 Frs pièce à débattre : Need for Speed, Cr[illegible] Bandicoot, Die Hard Trilogy, échange possible. Tel au 01 30 7[illegible] 30 97 à Pierre après 17 h 30.

Département 95
Vends Suikoden, Tomb Raider, Sir[illegible] City 2000, Les Chevaliers de Baphomet, Need for Speed et Co[illegible] Boarders entre 150 et 250 Frs. Te[illegible] Baptisteau 01 30 25 14

Sur la page suivante, vou[illegible] découvrirez les offres d'emploi dans le milieu du jeu vidéo.



REJOIGNEZ UNE ÉQUIP[illegible] QUI GAGNE

Virtual Studio, société de développement de jeux vidéos et de produi[illegible] multimédia en pleine expansion (70 personnes), travaillant pour le[illegible] plus grands éditeurs (Américan Softworks, Atlus Japan, Canal [illegible] multimédia, Electronic Arts, GT Interactive, Infogrames, Microfolie'[illegible] Namco, Virgin, ...) recrute pour ses prochains développements su[illegible] PC Windows 95, Sony PlayStation et Sega Saturn :

des programmeurs seniors (C/C++ et assembleur[illegible] ayant déjà une expérience réussie dans le milie[illegible] du jeu et parlant couramment anglais

Envoyez CV et lettre de motivation, accompagnés si possible de quelques travaux (sur disquette ou CD-ROM), à l'attention de

VIRTUAL STUDIO

Bernard Duchemin - 9, allée des Barbanniers, 92635 GENNEVILLIERS Cedex

OFFRE D'EMPLOI

SONY CE

ES FRANGLAIS PARLENT AUX FRANGLAIS

ill not pass by four ways, Sony Computer Entertainment Europe, ez les Anglais, is looking for people. All first, they must have a good glais. Pas comme nous, quoi.

EE is looking for :

GAME TESTER

r the QA department in Liverpool.
u may be the guy, if your mam drops water on you when you play leo games to wash you up. You must be able to find bugs elsewhere an in your bed.

GAME ANALYST

r the Approval Department, based in London, Soho.
s not the same story. Here, you must have experience in writing views (journalist), and must understand why a game is good or bad. If ur best comment is "Yep, quite cool", you're maybe not for that job. r the Internal Development (Total NBA, Porsche Challenge and more come), London, Soho, SCEE is looking for people knowing that their ture is limited in France.

ENIOR PROGRAMMERS

ou forgot the name of your girl friend, but you just saved 16 cycles on e subdivision routine. C is your native language and you use your perience to help the rest of the team. France doesn't give you the portunity to use your talent and London has more fast food than our current town. You must be strong in one of the key area : 3D, AI r something like that.

ENIOR ARTISTS

ou're a brilliant Artist who want to work with the best programmers, put your superb pixels on the PlayStation. You know that your talent an only be used in a solid company, with ambition to make the best ames.

TEAM LEADERS/PRODUCERS

lo comment. It's clearly because you do it already with success and ou want to manage a new REWARDING challenge.

o join us:
y Lettre Escargot :
Mary Timlin
CEE
5 Golden Square
ondon W1R 6LU UK

By FAX:
Mary Timlin
00 44 171 1394
Or find us on the Web…

VIRGIN INTERACTIVE

recrute des

TESTEURS

Description du poste :
- Tests des versions françaises des jeux.
- Vérification de cohérence entre le jeu et le manuel.
- Rédaction de rapport de vérification.
- Emploi à temps partiel - horaires souples.

Les candidatures sont à envoyer à :
Virgin Interactive
Stéphane Gonizzi
233, rue de la Croix-Nivert
75015 Paris - Fax : 01 40 45 01 99

KALISTO

entreprise bordelaise innovante, productrice de jeux vidéo (Dark Earth, Nightmare Creatures et Ultimate Race sortent cet été) recrute

PLUSIEURS INFOGRAPHISTES MODELEURS ANIMATEURS

pour ses nouveaux projets de jeux.

- Maîtrise des softs 3 DS Max ou / et 3 DS 4 requise.
- Bonnes bases en dessin papier souhaitées.
- Culture des jeux vidéo appréciée.

Postes basés à Bordeaux. Rémunération en fonction des compétences et selon expérience.

Pour valider votre candidature, joignez obligatoirement des visuels à votre CV et à votre lettre de motivation.

KALISTO
A l'attention de Philippe Courdille
Immeuble Le Guyenne
7, Terrasse Front du Médoc
33075 Bordeaux Cedex

KALISTO

entreprise bordelaise innovante, productrice de jeux vidéo (Dark Earth, Nightmare Creatures et Ultimate Race sortent cet été), recherche

PLUSIEURS PROGRAMMEURS

diplômés de grandes écoles d'ingénieurs ou titulaires d'un DEA, DESS pour ses nouveaux projets.

Ils auront acquis une très solide formation en maths, et pourront justifier d'une spécialité en mécanique, robotique, topologie ou image de synthèse.

Les jeux vidéo les passionnent. Une expérience (professionnelle ou extra-professionnelle) dans ce domaine serait un atout.

Ils se montrent ouverts à d'autres métiers et à d'autres cultures.

Ils développent des aptitudes à la communication.

- La société recrute également des programmeurs expérimentés en gestion de projet (entre 3 et 5 ans d'expérience) pour encadrer de petites équipes de programmeurs.

Postes basés à Bordeaux.
Pour valider votre candidature, joindre une démo à son CV et à sa lettre de motivation.

KALISTO
A l'attention de Mr Olivier GOGUEL
Immeuble Le Guyenne
7, Terrasse Front du Médoc
33075 Bordeaux Cedex

Editeurs, équipes de développement, vous recherchez des testeurs, des graphistes ou autre dans le milieu du jeu vidéo, n'hésitez pas à nous contacter, notre rubrique "emplois" vous est entièrement ouverte. Pour ce faire, voici l'adresse où il faut envoyer votre offre :
PlayStation Magazine, rubrique "Emplois",
6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Répondez au sondage dans les cinq premiers et gagnez Rage Race

On s'est dit que pour les vacances, vous seriez un peu seuls. Alors on a créé LE "sondage de l'été" ! Pour que nous gardions le contact avec vous, il fallait bien ça, non ?! Alors, voilà, vous remplissez ce joli questionnaire écrit avec amour, vous nous l'envoyez, et, pour les 5 premiers, il y aura un jeu Rage Racer à gagner ! Alors, répondez nombreux et... bonnes vacances !!!

Vous et PlayStation Magazine

1. Sur les 12 numéros de PM parus depuis son lancement :
Combien en avez-vous lu? .....
Combien en avez vous acheté? .....

2. Comment avez-vous connu PM ?
Par hasard chez un marchand de journaux ☐
Par le livret fourni avec la console ☐
Par des affiches dans la rue ☐
Par de la publicité dans les journaux ☐
Par votre entourage ☐
Autre, précisez :
.....

3. Vous arrive-t-il de ne pas trouver PM chez votre marchand de journaux habituel?
Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais ☐

4. Si vous ne trouvez pas PM :
Vous allez jusqu'à un autre Kiosque ☐
Vous achetez un autre magazine concurrent ☐
Vous n'achetez pas de magazine ☐

5. Mis à part vous, combien d'autres personnes ont lu votre exemplaire de PM ?
Aucune ☐ Une ☐ Plus ☐

6. Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de PM ?
Je suis abonné ☐
Je l'ai acheté chez le marchand de journaux ☐
Une autre personne de mon foyer l'a acheté ☐
Un ami me l'a prêté ou donné ☐
D'une autre façon .....

7. Ce numéro de PM vous l'avez :
Lu en entier ☐ Lu en partie ☐
Survolé ☐ Pas du tout lu ☐

8. En général, vous trouvez que les notes des tests sont :
Dures ☐ Justes ☐ Trop cool ☐

9. Que pensez-vous des affirmations suivantes concernant PM ?
- Les photos sont de bonnes qualités.
  - Tout à fait d'accord ☐
  - Assez d'accord ☐
  - Pas vraiment d'accord ☐
  - Pas du tout d'accord ☐
- Le ton est adulte
  - Tout à fait d'accord ☐
  - Assez d'accord ☐
  - Pas vraiment d'accord ☐
  - Pas du tout d'accord ☐
- J'apprécie son humour
  - Tout à fait d'accord ☐
  - Assez d'accord ☐
  - Pas vraiment d'accord ☐
  - Pas du tout d'accord ☐

10. En général, vous trouvez que dans PM :
Il y a un bon équilibre entre texte et photos
oui ☐ non ☐
Il y a trop à lire
oui ☐ non ☐
Il y a trop de photos
oui ☐ non ☐

11. Si demain PM passait à 30 F et n'avait plus de CD :
Vous continueriez à l'acheter ☐
Vous cesseriez de l'acheter ☐

12. Si demain PM disparaissait, il vous manquerait :
Beaucoup ☐ Un peu ☐
Pas vraiment ☐ Pas du tout ☐

13. Vous le remplaceriez par un autre magazine
Oui ☐ Non ☐
Si oui, lequel ?
.....

14. Quelle note d'appréciation sur 20 donnez-vous à PM ?
.....

15. Votre lecture et votre appréciation des articles de ce numéro :

	Lu en entier	Lu en partie	Survolé	Pas lu	Note sur 20
Feedback (p. 3)	☐	☐	☐	☐	.....
Making of (p. 18)	☐	☐	☐	☐	.....
Castings (p. 24)	☐	☐	☐	☐	.....
Zik (p. 60)	☐	☐	☐	☐	.....
Travellings (p. 76)	☐	☐	☐	☐	.....
Gros plans (p. 98)	☐	☐	☐	☐	.....
Versions longues (p. 104)	☐	☐	☐	☐	.....
Les démos du CD (p. 114)	☐	☐	☐	☐	.....
Courts métrages (p. 116)	☐	☐	☐	☐	.....
Petites annonces (p. 124)	☐	☐	☐	☐	.....
Récapitulatif des critiques (p. 130)	☐	☐	☐	☐	.....

16. Quelle note de satisfaction mettriez-vous au CD de PM ?
.....

Votre équipement

17. La PlayStation est-elle votre première console ?
oui ☐ non ☐

18. Depuis quand avez-vous une PlayStation ?
Moins de 6 mois ☐ Entre 6 mois et 1 an ☐
Entre 1 et 2 ans ☐ Depuis 2 ans et plus ☐

19. En dehors de la PlayStation possédez-vous d'autres consoles ?
oui ☐ non ☐

20. Si oui, la ou lesquelles :
Sega Saturn ☐ Game Boy ☐
Megadrive ☐ Néo Géo ☐
Master system ☐ 3DO ☐
Game Gear ☐ Jaguar ☐
Nintendo 64 ☐ Nes ☐
Super Nintendo ☐ NEC ☐
Autre .....

Les jeux et vous

21. Combien de jeux possédez-vous sur PLAYSTATION ?

.....

22. Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

.....

23. A quelle fréquence achetez-vous des jeux pour votre PlayStation ?

Au moins 1 fois par semaine ☐
à 3 fois par mois ☐ 1 fois par mois ☐
Tous les 2 ou 3 mois ☐ 1 à 2 fois par an ☐
Moins souvent ☐ Pas depuis 1 an ☐

24. Où achetez-vous les jeux pour votre PlayStation?

	Souvent	Parfois	Jamais
Dans les hypermarchés (Auchan, Carrefour...)	☐	☐	☐
Dans les boutiques spécialisées (Score games, micro mania...)	☐	☐	☐
Dans les grandes surfaces spécialisées (Virgin, Fnac...)	☐	☐	☐

25. Achetez-vous des jeux d'occasion ?

Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais ☐

26. Achetez-vous des jeux d'import (version japonaise ou américaine) ?

Souvent ☐ Parfois ☐ Jamais ☐

27. Votre intérêt pour les différents types de jeux sur console :

	J'adore	J'aime beaucoup	J'aime un peu	Je déteste
Jeux d'aventure	☐	☐	☐	☐
Jeux de baston	☐	☐	☐	☐
Doom-like	☐	☐	☐	☐
Simulations sportives	☐	☐	☐	☐
Simulations de course	☐	☐	☐	☐
Simulations de vol	☐	☐	☐	☐
Jeux de plate-forme	☐	☐	☐	☐
Jeux de réflexion	☐	☐	☐	☐
Jeux de stratégie	☐	☐	☐	☐
Jeux de tir	☐	☐	☐	☐

28. Quel budget consacrez-vous chaque mois à votre PlayStation ?

Moins de 100 F ☐ De 300 à 400 F ☐
De 100 à 200 F ☐ De 400 à 500 F ☐
De 200 à 300 F ☐ De 500 à 1000 F ☐
Plus de 1000 F ☐

29. Vous arrive-t-il de faire des échanges de jeux ?

oui ☐ non ☐

30. Possédez-vous, en plus de votre PlayStation, un ordinateur ?

oui ☐ non ☐

31. Si oui, lequel ?

Macintosh ☐ PC ☐ PC avec CD-ROM ☐

32. Vous vous servez de votre ordinateur pour :

	Souvent	Parfois	Rarement	Jamais
Jouer	☐	☐	☐	☐
Travailler	☐	☐	☐	☐
Apprendre	☐	☐	☐	☐
Aller sur Internet	☐	☐	☐	☐

Vos lectures

33. Lisez-vous d'autres magazines spécialisés ? Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20.

	Lecteur régulier	Lecteur occasionnel	Pas lu depuis 1 an	Note sur 20
Consoles News	☐	☐	☐	.....
Consoles +	☐	☐	☐	.....
Player One	☐	☐	☐	.....
Playmag	☐	☐	☐	.....
Joypad	☐	☐	☐	.....
CD Consoles	☐	☐	☐	.....
Joystick	☐	☐	☐	.....
Gen 4	☐	☐	☐	.....
PC Fun	☐	☐	☐	.....
PC Mag loisirs	☐	☐	☐	.....
SVM	☐	☐	☐	.....
SVM Mac	☐	☐	☐	.....
PC Expert	☐	☐	☐	.....
PC Direct	☐	☐	☐	.....
Compatible PC mag	☐	☐	☐	.....
L'Ordinateur individuel	☐	☐	☐	.....

34. Et pour chacun des magazines suivants ?

Vidéo 7	☐	☐	☐
Première	☐	☐	☐
Studio	☐	☐	☐
Max	☐	☐	☐
Onze Mondial	☐	☐	☐
Entrevue	☐	☐	☐
Photo	☐	☐	☐
Rock'n folk	☐	☐	☐

Pour mieux vous connaître

35. Vous vous êtes connecté à Internet :

De très nombreuses fois ☐ Plusieurs fois ☐
1 à 2 fois ☐ Jamais ☐

36. A propos d'Internet, vous diriez que cela vous intéresse :

Beaucoup ☐ Un peu ☐
Pas vraiment ☐ Pas du tout ☐

37. Que pensez-vous...

	J'adore	J'aime	Bof	Je déteste
des mangas ?	☐	☐	☐	☐
de la BD européenne ?	☐	☐	☐	☐
des comics ?	☐	☐	☐	☐
des vidéos d'anime japonaise ?	☐	☐	☐	☐

38. De quel équipement audio-vidéo disposez-vous dans votre foyer?

Chaîne Hi Fi ☐ TV classique ☐
16/9e ☐ Home theater ☐
Magnétoscope ☐ CDV ☐ CDI ☐

39. A quelle fréquence achetez-vous des CD audio?

Une fois par semaine ☐ Tous les 2 mois ☐
Une fois par mois ☐ Tous les 3 mois ☐
Moins souvent ☐

40. Achetez-vous des K7 vidéo ?

Une fois par semaine ☐ Tous les 2 mois ☐
Une fois par mois ☐ Tous les 3 mois ☐
Moins souvent ☐

Qui êtes-vous ?

41. Vous êtes :

Un homme ☐ Une femme ☐

42. Quel âge avez-vous ?

.....ans

43. Quelle est votre situation et celle du chef de famille (si ce n'est pas vous) ?

	Vous	Le chef de famille
Agriculteur	☐	☐
Artisan ou commerçant	☐	☐
Cadre sup. ou profession libérale	☐	☐
Cadre moyen	☐	☐
Employé	☐	☐
Ouvrier	☐	☐
A la recherche d'un emploi	☐	☐
Retraité	☐	☐
Etudiant	☐	☐
Lycéen	☐	☐
Collégien	☐	☐
Sans profession	☐	☐

44. Vous habitez :

Paris ☐ La région parisienne hors Paris ☐
La province ☐ L'étranger ☐

45. Quel est votre numéro de département?

.....

Vous avez d'autres choses à nous dire? Des remarques, des suggestions, des critiques? Ecrivez-les nous sur papier libre, nous les lirons avec intérêt.

Tout est fini ?

Merci de renvoyer ce questionnaire à l'adresse suivante (les 5 premiers gagneront un jeu Rage Racer) :

Perfo 10
Enquête PlayStation Magazine
8, rue Canelinat
94400 Vitry sur Seine

SKYROCK

PRIORITE A LA MUSIQUE

Critiques

Eh ben voilà, ça y est. Après le mois de Juin, c'est le mois de Juillet. Quelle coïncidence ! C'est formidable, génial, sensass. Non, franchement, on ne s'y attendait vraiment pas. C'est dingue. Et pour couronner le tout, PlayStation Magazine vous a préparé son numéro double d'été. 132 pages de nouveautés, de tests et d'astuces inédites introuvables ailleurs ! Sans compter le CD de démos présent chaque mois et qui vous fera passer, nous en sommes certains, un été encore plus PlayStation ! Alors, jouez bien et rendez-vous à la rentrée pour encore plus de news !

	J-F. Morisse	N. Nini	N. Moulin	G. Szriftgiser	J. Santoni	V. Sebansky	J.Piano	Et vous ?
EXPLOSIVE RACING	7	7	8	7	7	7		
RAGE RACER	6	6	6	6	6	6	6	
WING COMMANDER IV	7	6	6	4	7	4		
RALLY CROSS	6	7	6		4		5	
ACTUA GOLF 2		6		5	5	5	6	
LIFE FORCE TENKA	5	7	5	5	4		4	

LE BAREME DES NOTES

1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?

2 Laissez tomber, y'a rien à voir !

3 Amusant trois secondes et demie.

4 Ouais, peut mieux faire.

5 Tout juste moyen.

6 Ça commence à etre intéressant.

7 Enfin un bon titre !

8 Tres tres bon !

9 Exceptionnel !

10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.

PLAYSTATION MAGAZINE est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex Tél. : (1) 41 34 87 75 Fax : (1) 41 34 87 99. Tél Abonnement : (1) 44 89 41 16.
Gérants Christian Leveneur, Pierre Sissmann.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Pierre Sissmann.
Directeur de la rédaction Olivier Scamps.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini.
Directeur artistique Alain Langlois.
Maquette Marie Hédon, Christophe Gourdin, Isabelle Lacombe, Manu le Coz, Stéphanie Brunelle et Catherine Branchut.
Secrétaires de rédaction Ivan Gaudé et Patricia Nerre.
Corrections Photographiques Stéphane Leclercq ***Illustrateur*** Pi XX.
Publicité Claudine Lefebvre, Antoine Tomas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Benjamin Janssens, Kendy Ty, Vladimir Sebansky, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Julien Chieze, Johnny Piano, Grégoire Hellot, Nicolas Moulin et Bob Roberts.
Dépot légal à parution.
Conseiller auprès de la rédaction François Hermellin.
Correspondant permanent aux Etats-Unis Morgan.
Tous droits de reproduction réservés.
Photogravure Champa.
Imprimé par Brodard Graphique, La Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.
«PlayStation» est une marque déposée et est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.
Copyright de la couverture Rapid Racer © Sony C.E.E.
Remerciements à Fleur Breteau, Liz Ashford, Richard Brunois et Pascal Jarry.
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément, ainsi qu'un encart abonnement non folioté, broché entre les pages 66 et 67 du magazine.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction / animation : Frédéric Garcia.

Gagne ces jeux en moins de 5 minute

ppelle le
08 36 69 47 57*
et gagne
Superstar Soccer PRO

Appelle le
08 36 69 77 87*
et gagne
V-Rally

100 JEUX à gagner

Appelle le
08 36 69 57 67*
et gagne
Soulblade

Appelle le
08 36 69 63 73
et gagne
Vandal Hearts

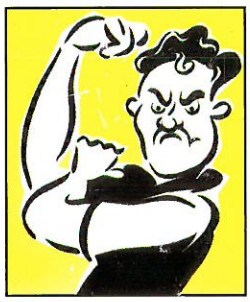
du jeu déposé chez Maître Caillot - *coût de l'appel 2,23 F TTC/Mn

oursement d'un appel par foyer - Valeur totale des gains : 35000 francs - Conformément à la loi informatique et liberté (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'u
es et de rectification aux données personnelles vous concernant.. Playstation et le logo playstation sont des marques déposées de Sony Computer Entertainement I
L interactive RCS 40022786400011] - Tirage au sort le 31 Août 1997.

exemple d'embouteillage parmi les plus stressants.

NE RÉPONDEZ PAS AUX PROVOCATIONS

Pour ne pas céder aux provocations, apprenez à les reconnaître :



Ceci est une provocation.

Ceci est une provocation.

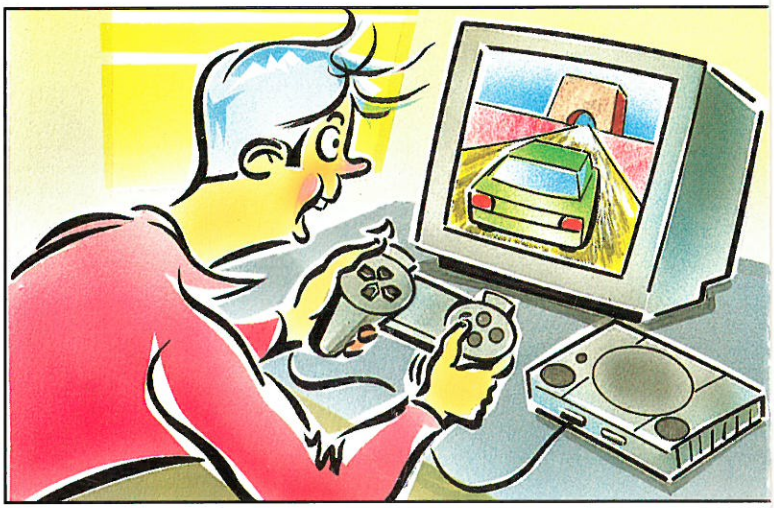
Attention.
Ceci n'est pas une provocation.
Ne répondez surtout pas
et garez-vous.

RESPIREZ PROFONDÉMENT

Oubliez que vous êtes dans un embouteillage. s votre voiture, faites comme chez vous. Respirez, ıtez de la musique douce, reculez le siège (pas loin afin que vos pieds puissent atteindre les ıles).

ÉVACUEZ VOTRE RAGE PLUS TARD

Ne vous laissez pas envahir par le stress. Défoulez-vous plus tard. Par exemple ici, ce jeune chauffeur se détend avec le jeu Rage Racer sur PlayStation.



ICO® TM & © 1995, 1996 NAMCO Ltd. Tous droits réservés. Compatible avec manette neGcon
yStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.*2,23F/mn TTC.

Sony Game Line: 08 36 68 22 02* 3615 PlayStation*
L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.

NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES